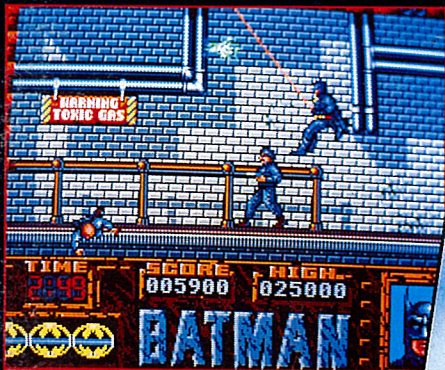


COMPUTER ACTION

5. 1. årgang, december 89
Kr. 29,50 incl. moms



HIT:
BATMAN: THE MOVIE

TECHNO TOYS
Utraditionelle julegaver!

HIT:
**STUNT CAR
RACER**



Kun i CA:
NY SEKTION OM ROLLESPIL!

Indre Mission advarer:
PAS PÅ SATANISKE FANTASI-SPIL!

MADE IN DENMARK
Danske spil-programmører

ARCADE ACTION!
Flot reportage fra Englands største spillehal



**HORROR
SPECIAL!**

Rod Pike skriver i CA

Vi tester:
SEGA MEGADRIVE



ALT OM: AMIGA, COMMODORE 64, IBM PC, ATARI ST, M.F.L.

Ansv. udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Søren Bang Hansen

Medarbejdere:
Jakob Sloth
Lars Jørgensen
Christian Sparrevohn
Peter Normann
Rasmus Bertelsen
Rune Schiermer Nielsen
Mel Croucher (England)

Illustrationer:
Jesper Laugesen
Peter Hvidtved
Brian Lassen
m.fl.

Redaktion:
Computer ACTION
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K

Tlf: 33 912833
Fax: 33 910121
Giro: 9 40 60 77

Produktion:
InSats
Niels Ingemann
Grafisk Design
Partner Repro
Aalborg Stiftsbogtrykkeri A/S
Skovs Bogbinderi

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Annoncer:
Dansk Selektiv Presse
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf: 33 113283

Computer ACTION er et uafhængigt magasin uden tilknytning til nogen virksomhed, eller noget enkelt computermærke.

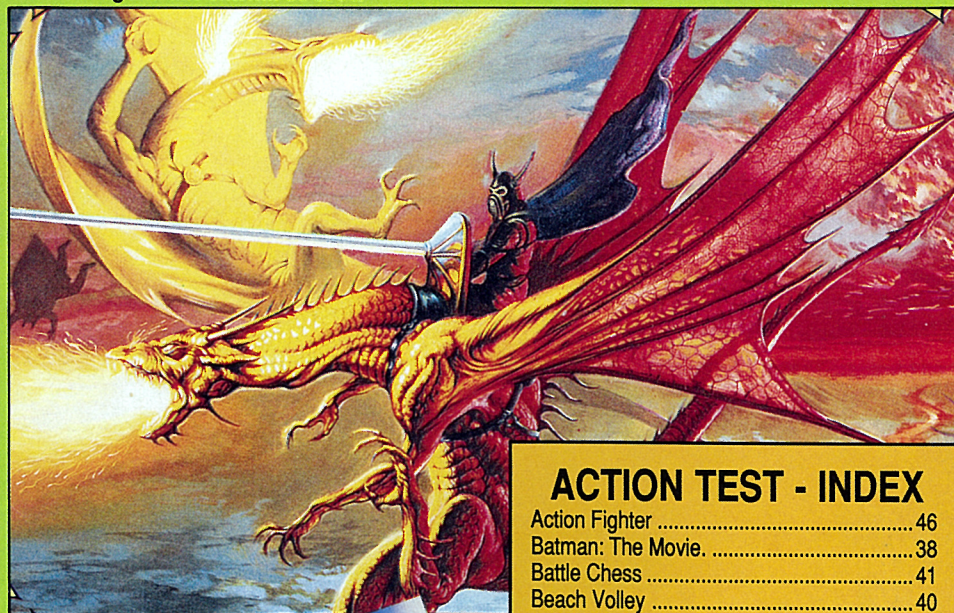
Hvis du har kritik eller nye ideer og forslag til bladet, så kontakt redaktionen på ovenstående adresse. Har du mod på, og evner til, selv at skrive artikler til CA, hører vi gerne fra dig.

Vi henleder iøvrigt opmærksomheden på læser-spalterne Mailbox, Apropos, Action Tips og Læsermarkedet. CA er også DIT blad. Brug det!



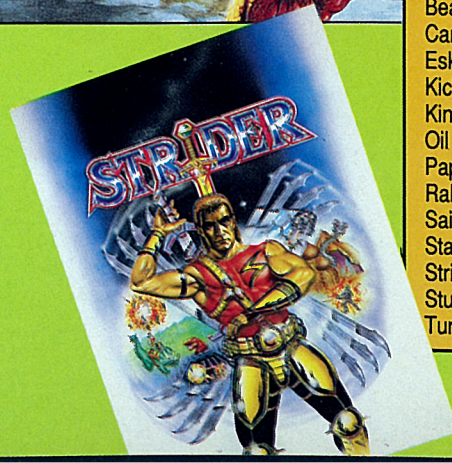
Ghostbuster'ne gør strålende comeback, både på den store og den lille skærm. Se s. 14.

Nu kan du også læse om rollespil i CA!



ACTION TEST - INDEX

Action Fighter	46
Batman: The Movie.	38
Battle Chess	41
Beach Volley	40
Carrier Command	44
Eskimo Games	45
Kick Off	49
Kingdoms of England	44
Oil Imperium	43
Paperboy	43
Rally Cross Challenge	46
Saint & Greavsie	49
Star Wars Trilogy	47
Strider	40
Stunt Car Racer	42
Turbo	48



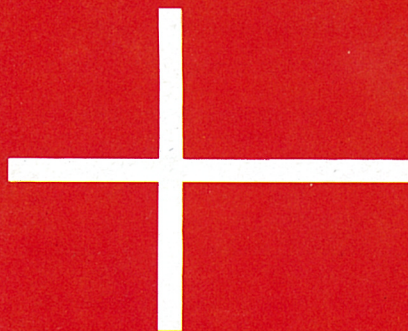
Vi tester de nye arcademaskiner på s. 18.



FEATURES

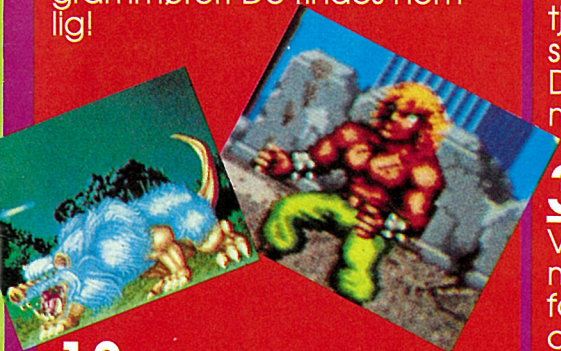
14 GHOSTBUSTERS II

Jakob Stegelmann (kendt fra TV) skriver om den nye film, som har premiere i juleferien. Læs også alt om Activisions spændende spil, og deltag i konkurrencen om et hav af flotte Ghostbusters præmier...



10 MADE IN DENMARK

Danske spil-programmører. Hvor er de? Hvad laver de? Og findes de overhovedet? Vi undersøger Danmarks stilling på det internationale spilmarked, og taler med en gruppe danske spil-programmører. De findes nemlig!

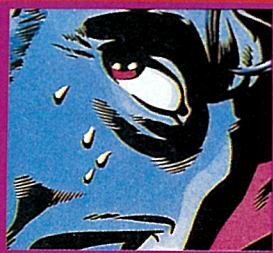


18 ARCADE ACTION

Vores udsendte reporter går på opdagelse i Londons største arcadehal, og kaster sig over alle de nye maskiner.

27 HORROR SPECIAL

Den kontroversielle programmør og forfatter ROD PIKE



(ham med de blodige adventures!) har skrevet en rædselsvækkende gyser-eksklusivt til CA's læsere. (T.O. 16)

50 FAGRE NYE VERDEN

Onkel Mel har denne gang begravet sig selv i en bunke utraditionelle julegaver - bedre kendt som "elektronisk ragelse". Batterier er ikke inkluderet.

SPIL



37 ACTION TEST

Spil anmeldelser i spandevig. Og denne gang bliver der virkelig fyret nogle HITS af! Vi tjekker f.eks. det nye Batman spil, et helt utroligt bilspil, et DANSK eskimo-spil og meget, meget mere...

30 THE MAGIC ONE

Vores troldmand er tilbage med mere kræft til adventure folket. Og denne gang introducerer vi, som det første blad i Danmark, en helt ny afdeling om ROLLESPIL. Kun i CA!

34 ACTION TIPS

Din uundværlige guide til de sværeste spil er tilbage. Tæt pakket med tips, tricks, fusk og kort. Send os dine tips, og vind en gratis spil-pakke!

RUBRIKKER

4 NEWSDESK

Nu er den kommet: SEGA Megadrive! Vi giver dig en stor news-feature om maskinen, der måske kan revolutionere hele spilmarkedet. Og så er der selvfølgelig også de sædvanlige nyheder og previews, samt en feature om et gammelt C64-program til en ny, spændende pris...

13 DEMO!

Endnu en nyskabelse. Her kan du hver måned læse om de nyeste og mest imponerende demoer, grafikbilleder, musikstykker og andre ting, der virkelig viser, hvad vores computere kan præstere. Vi glæder os til at se læsernes egne mesterværker!

22 MAILBOX

Et levende blad som CA skal selvfølgelig have en brevkasse, hvor læserne har fuldstændig frit spil.

24 LÆSERMARKED

CA's store "kontakt-bureau", hvor du kan udveksle programmer, udstyr og information med mere end 20.000 skandinaviske computerfreaks. Og så er det tilmed gratis.

54 APROPOS

En vigtig meddelelse til alle, der hygger sig med adventures og rollespil: I udsætter jer selv for overhængende fare, og risikerer at falde i Satans kløer! Det mener Jakob Steen Andersen fra Indre Mission, og i denne måneds "Apropos" advarer han kraftigt mod de farlige fantasi-spil.

News desk

Vidste du...

OK, jeg ved godt, at det her kan koste mig mit job. Men sidste måneds ondsindede historie (skrevet af Søren) om, at jeg ikke kan nå møntindkastet på en spillemaskine overbeviste mig: Den frygtelige sandhed om Søren Bang Hansen må frem! Fra mandag til torsdag er han denne helt almindelige unge dansker, der prøver (PRØVER!) at få et blad til at hænge sammen. Han går i normalt tøj, taler et normalt dansk, hører normal (lidt kedelig) musik osv.

Men fredag går den helt gal oppe i hans hjerne, og han fremviser sit uhyggelige eksempel på en dobbelt-tilværelse, som skræmmer selv de mest hårdføre læger på Albertslund Psykiatriske Afdeling. Hver fredag aften kyler han sit almindelige tøj ind i skabet, finder sine multi-farvede bukser frem, tager den storblomstrede skjorte på, den orange vest, parykken med de lange sorte fletninger og til sidst stoltheden: sandalerne, som Bob Marley skulle have haft på de sidste dage af sit liv.

Søren (eller RASTAFAN, som han kalder sig i denne form) tager nu sin 2x250 Watts Ghetto-blasters på nakken, lader den med sit Reggae-bånd, og går på jagt i byens nattevild efter nye, spændende og bevidsthedsudvidende græsarter. Undervejs går han rundt, og vræler Ziggy Marley af fuld hals, mens han kommer med underlige tilråb til de forbigående som: LETS GO TO JAMAICA MAAAN, GET SOME GOOOOOD VIBRATIONS og ME WANT SOME WEEEEE.

Sidste lørdag blev det dog for meget for ordensmagten, da han sneg sig om bag en gammel dame, og skreg af sine lungers fulde kraft: GEEET FUUUUNKKYYYYY!!!!!! Stakkels fru Jokumsen, hun har aldrig været sig selv siden, men sidder bare og mumler: "...sikke en stemme... sikke en stank."

Og så har I ikke hørt det vær... NEJ SØREN, HVAD SKAL DU MED DEN STRØMFORSYNING?! NEEJ, JEG VIL.... (bonk!) AAA-AAARGHHHHH!!!!

Christian
(må han hvile i fred, Red.)

Det sidste PC-show

"The show must go on", siger man jo, men ikke desto mindre er det nu en kendsgerning, at det populære "PC-show" har været afholdt for sidste gang. Allerede i CA2 kunne vi fortælle, at PC-showet var inde i en krise, og det viser sig nu, at der er hold i rygterne. PC-showet er nemlig gået nedenunder og hjem, og det forlyder at den engelske forlags-gigant "Emap" vil starte et nyt show, der udelukkende skal omhandle computer underholdning. Forlaget er indstillet på at bruge 350.000 pund på at promovere den nye spil-messe, som i øjeblikket går under arbejds-titlen "The European Computer Leisure Show". Der er ingen tvivl om, at et rent spil-show som dette vil være en yderst farverig affære, med masser af "happenings", larm, t-shirts, smukke PR-piger og gratis drinks. Vi glæder os allerede til premieren...

Mørkets dronning

- hedder Elvira. Det vil sige i virkeligheden hedder hun Cassandra Peterson, og har et brystmål, der har givet anledning til adskillige dårlige vittigheder om "cykelstativer" og "Grand Canyon". I USA har damen sit eget TV horror-show, og desuden lægger hun krop til Horrorsofts logo. Horrorsoft har tidligere gjort sig bemærket med det rimelige (men utroligt langsomme) "Personal Nightmare", og deres næste spil hedder netop "Elvira - Mistress of the Dark". Det bliver et ikonstyret grafik-eventyr, og de første skærmbilleder ser meget lovende ud.



Klassisk kunst

Nej, bare rolig: det her er ikke et lynkursus i oldtidskundskab. Electronic Arts har bare føjet en række nye titler til deres

samling af "klassiske spil til nye priser". Hvilke spil det drejer sig om, skulle fremgå af fotografi- et. Til Amiga, PC og ST koster spillene 179 kr. stykket, mens C64 ejere kan nøjes med 99 kr. på disk og 50 kr. på bånd. Absolut værd at overveje.

Play it again, Sam!

Det vrirler med nye maskiner i denne måned, og med den indledning kan du nok regne ud, at vi netop skal til at skrive om endnu en. Og minsanden, du har ret!

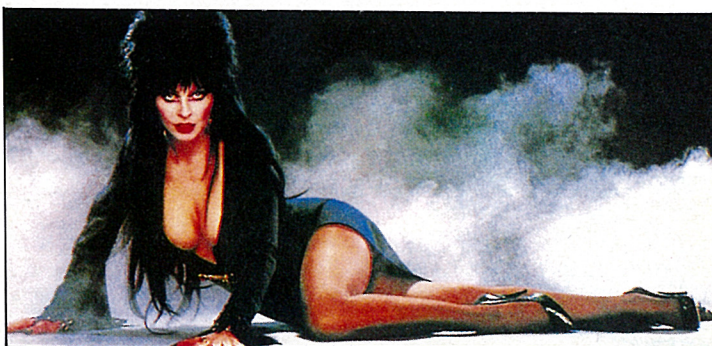
Den såkaldte SAM Coupe blev nemlig lanceret i London for nyligt af Bruce Gordon og Alan Miles. De to herrer er indehavere af firmaet "Miles Gordon Technology", som står bag den nye computer. Og som kuriosum kan nævnes, at det såmænd er vores egen Mel Croucher, der har skrevet manualen til den nye maskine. SAM er en 8-bit computer med en Z80B processor, der kører med 6 Mhz. Det lyder måske lidt "gammeldags", og teknisk er SAM da også langt fra konkurrencedygtig med Amiga og ST. Til gengæld er den Spectrum-kompatibel. Jo, du læste rigtigt!

Jeg ved ikke med jer, men for os lyder det altså som det

rene vanvid at lancere en Spectrum-kompatibel 8-bit computer her på tærsklen til 90'erne. Miles Gordon håber sikkert, at de nuværende Spectrum-ejere (og dem er der mange af - i England, altså) vil opgradere til SAM, der på trods af sin Spectrum kompatibilitet har en udmærket Basic, 256K, 6 kanals stereo-lyd og en maximal grafik opløsning på 512 x 192 pixels. Men mon ikke de stakkels Spectrum-ejere gjorde klokest i at købe en af de "etablerede" 16-bit maskiner i stedet?



Bruce Gordon og Alan Miles fremviser stolt deres nye maskine.



Nu i Danmark:

SEGA MEGADRIVE

Sega Megadrive er den første i en helt ny generation af spillekonsoller, som nu pludselig er kommet til Danmark. Vi har fået fat i et af de allerførste eksemplarer af denne vidunder-maskine...

SEGA's navn har i mange år stået som en lysende stjerne i spillehallernes mørke. Titler som *Outrun*, *Powerdrift*, *Galaxy Force*, og alle de andre fantastiske arcademaskiner, har for alvor slået SEGA's navn fast i bevidstheden på tusinder af spillere over det meste af verden.

Mange kender sikkert også SEGA fra den såkaldte "Sega Master System"; en 8-bit spillekonsol, der længe har kæmpet en hård kamp mod Nintendos tilsvarende model. Men nu er de to etablerede konsol-importører (*Dennis Bergström Trading* og *Electronic Fun*) pludselig blevet overhalet indenom af firmaet *Future Fun*, som uden varsel er begyndt at importere en ny generation af spillekonsoller, som ellers først skulle have kommet her til landet engang i 90'erne. I første omgang har det nystartede firma rettet opmærksomheden mod SEGA Megadrive, så lad os gøre det samme.

Vi pakker ud...

Det første der slog mig, da jeg løftede låget for den nye maskine, var at den er noget mindre end jeg havde forestillet mig. Megadriven fylder ca. halvdelen af en Amiga 500. Til gengæld løber den af med titlen som verdens smarteste spillemaskine! Det sorte og stømlinede rumalder-design får Nintendos 8-bit konsol til at ligne en udrangeret madkasse!

Udover selve konsollen med tilhørende strømforsyning, indeholder æsken et ret utraditionelt joypad med hele 3 skydeknapper og en "start" knap. Der er altså mulighed for ret avancerede actionspil, idet en knap f.eks. kan bru-



ges til at hoppe, en anden til at skyde... osv. Megadrivens joypad ligger godt i hånden, og selvom jeg aldrig rigtig har brudt mig om joypads (især ikke dem på den "gamle" Sega konsol), så må jeg indrømme, at den her i visse situationer er bedre end et traditionelt joystick. Og her tænker jeg ikke bare på de ekstra skydeknapper; når man først har vænnet sig til systemet, er det faktisk helt ideelt til f.eks. platformspil. I de lidt "vildere" actionspil er et joystick dog stadig det bedste, og det er derfor positivt, at man kan tilslutte et ganske almindeligt joystick til Sega Megadrive. Ja, man kan sågar bruge Megadrivens joypad med sin gamle hjemmecomputer, selvom de mange ekstra knapper naturligvis ikke kan benyttes her.

De eneste instruktioner, der følger med maskinen, er en lille papirlap med nogle japanske skrifttegn. Men nu er spillekonsoller jo heller ikke ligefrem det mest udviklede, man kan forestille sig, og en egentlig manual er faktisk overflødig. Man slutter maskinen til, propper et spilmodul i, tænder for "dyret" og så går resten stort set af sig selv.

Future Fun sælger maskinen i to versioner: SCART til monitor eller fjernsyn med SCART-stik (samme som Amigaen), og

en PAL B version til de lidt ældre TV apparater. Vi afprøvede SCART-modellen, og sluttede maskinen til en 1084 Commodore monitor, hvilket gav et meget fint, krystalklart skærbillede.

Arcade-kvalitet

Men hvad kan den så - udover at pynte på skrivebordet, altså. Som det er skik og brug i



SPACE HARRIER II er en god demonstration af Megadrivens suveræne grafik.

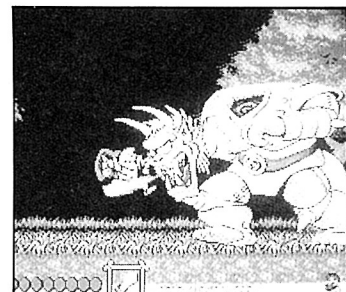


Ghouls 'n' Ghosts - ikke til at skelne fra arcade originalen.

konsollernes konkurrencerægede verden, så er det meste af indmaden en dyb hemmelighed. De tekniske specifikationer står ikke opgivet nogle steder, bortset fra en meget prangende "16-BIT" mærkat øverst på maskinen. Men udoversin centrale 16-bit processor er Megadriven udstyret med en række specialchips, der ikke laver andet end at sørge for grafik og lyd. Det er svært at bedømme en maskines ydeevne på baggrund af tre spil (se spil-kassen), men test-spillene gav os alligevel en rimelig god fornemmelse af, hvad Megadriven kan præstere.

Lad os starte med lyden. Forrest på konsollen sidder der en udgang til hovedtelefoner, og det kan absolut anbefales,

at man bruger det, da lyden er i fuld stereo. Det er således ikke tilfældigt, at SEGA har installeret en separat skydeknap for lydstyrke til hovedtelefonerne. Ellers kommer lyden ud gennem monitoren / fjernsynet, og du kan sågar slutte den til dit stereoanlæg, hvis du ellers kan finde ud af det med kablerne. Selve lyd-kvaliteten er meget imponerende, og det vi hørte var fuldt på højde med Amigaen. Det gælder især musikken - de fleste effekter var nemlig af "beep blippelillob" typen. Om det så skyldes japansk spiltradition (= meget urealistiske, ofte "nuttede", spil), eller om lydchippet har et pro-



Megadrivens største styrke er evnen til at håndtere enorme grafik-figurer.

blem med eksplosioner og den slags, er svært at sige. Hovedindtrykket var dog absolut positivt.

Men det er nu alligevel grafikken, der for alvor hæver SEGA Megadrive over de andre spillemaskiner og computere på markedet. Mange af spillene var praktisk talt umulige at skelne fra de originale arcade-versioner! Og her er et punkt, hvor SEGA's maskine er klart bedre end Amigaen: selv de mest ENORME grafikfigurer bliver flyttet helt ubesværet rundt på skærmen i uhyre glidende bevægelser. Skærmen svirrer simpelthen af aktivitet, mens de kolossale sprites vælter sig rundt mellem hinanden! Her er for en gangs skyld en hjemmemaskine, som rent faktisk EGNER sig til "oplevelses-spil" som *Afterburner*, *Galaxy Force* og *Powerdrift*. Og da disse spil rent faktisk er SEGA-titler, så tør jeg næsten garantere, at de før eller siden dukker op på Megadriven.

Hvad nu?

Det er svært at spå, især om fremtiden. Og det er noget nært UMULIGT, når der er computere involveret. Men vi vover alligevel pelsen...

News desk

Efter at have læst om den fantastiske arcade-grafik og den fede stereolyd, er der sikkert mange der spekulerer på, om maskiner som Megadriven helt vil udkonkurrere hjemmecomputerne. Teknisk kan SEGA's vidunder jo måle sig med Amigaen, og så er den endda billigere: Future Fun kører et introduktionstilbud frem til slutningen af året, hvor man kan købe en SEGA Megadrive (plus et gratis spil) for Kr 2995.

Men det er usandsynligt, at 16-bit konsollerne vil fordrive computerne. Konsollerne er simpelthen rettet mod et andet publikum. De kan i sagens natur kun bruges til spil, og vel at mærke en bestemt type spil. Det er meget betegnende, at næsten samtlige tilgængelige Megadrive-spil er arcade konverteringer. Spiludbudet er altså ret ensidigt, og selv om man i principet sagtens kunne betjene et avanceret (menu-styret) strategispil med et joypad, så viser erfaringen fra andre konsoller, at den slags programmer simpelthen ikke bliver lavet. Det samme gælder adventure spil og avancerede simulationer. Derfor vil Megadrive nok især appellere til et yngre publikum. Personligt kunne jeg i hvert fald ikke affinde mig med et så ensidigt spiludbud. I Japan er situationen den stik modsatte, men det har måske noget at gøre med japanernes lidt "overfladiske" mentalitet?

Jeg ser altså ikke Megadriven som nogen trussel mod Amigaen. Til gengæld kan jeg godt forstå, hvis importørerne af de "gamle" konsoller nu har fået sved på panden. Electronic Fun bruger i disse måneder godt 2 millioner kroner på at markedsføre Nintendos gamle 8-bit konsol. Et andet dansk blad har gentagne gange udråbt Nintendo'en til "TV-spillenes Rolls Royce" på trods af, at den idag må betegnes som totalt forældet. Ud fra nutidens standard er den faktisk helt tilbage på VIC-20 sta-

det (hvilket forresten også kan siges om det pågældende blad, og det forklarer jo en del). Mon ikke importørerne alligevel nu gjorde klogest i at samle kræfterne om de nye 16-bit konsoller?

For SEGA Megadrive er jo ikke den eneste nyhed på konsolmarkedet. Som du har kunnet læse dig til i de sidste mange numre af CA, så står vi overfor en invasion af nye spillekonsoller. Future Fun har ikke (som de etablerede importører) bundet sig til et enkelt firmamærke, og vi kan derfor regne med, at se flere nye maskiner på dansk grund i den kommende tid. Faktisk har Future Fun allerede startet salget af den splinternye PC ENGINE, som vi anmelder i næste nummer. Og lad det være sagt med det samme: Du kan godt berede dig på endnu et chok!...

Søren Bang Hansen



TILBEHØR

Konsoller er i deres natur meget begrænsede. Man får en "spilledåse", som man kan proppe spil ned i, men så er det også slut. Der findes derfor masser af ekstra-udstyr til alle de kendte spillekonsoller, og også Megadriven har mange interessante ting på vej.

Hvad siger du f.eks. til et rigtigt, professionelt joystick? Eller en CD-ROM? Eller et modem? Der er også lavet en særlig emulator, hvormed alle de "gamle" spil til *Sega Master System* kan bruges på Megadriven. Men det mest overraskende er nok, at Megadriven snart kan blive en konkurrent til de små, transportable spillemaskiner *Atari Lynx* og *Nintendo Gameboy*. SEGA lancerer nemlig snart en LCD farveskærm med tilhørende batterienhed, så du kan tage din Megadrive med overalt - i toget, bilen, bussen osv. Priserne på dette tilbehør er endnu ikke offentliggjort.

SPILLENE

Importøren havde lånt os tre spil, som vi kunne teste maskinen med. Det var tydeligt, at spillene oprindeligt var tiltænkt et japansk marked. Titlerne er japanske skrifttegn, hvilket også gælder for noget af teksten inde i spillene. Det er dog til at finde ud af, for udtryk som "high score", "level" og "game over" hedder tilsyneladende det samme overalt i verden.

Udbuddet er i øjeblikket begrænset til 10-12 forskellige spiltitler på det danske marked, men der er flere undervejs, og mange engelske softwarehuse har udtrykt stor interesse for at udvikle spil til Megadriven. *Future Fun* er indtil videre enforhandler på det danske marked, men CA erfarer at andre firmaer nu agter at tage spil hjem til den nye maskine. Spillene koster i øjeblikket fra Kr 395. Nok snak - lad os nu se på sagerne...

Super Thunder Blade

Dette spil er efter sigende det første, der blev lavet til Megadriven. Spillet er en konvertering af arcadespillet "Thunder Blade" - en arcademaskine, som jeg aldrig rigtig har kunnet se det sjove i. Du styrer en helikopter gennem et skiftende landskab, hvor du konstant bliver angrebet af andre helikoptere, tanks og meget andet. I starten ser du helikopteren bagfra, men på et senere tidspunkt skifter synsvinklen, så du i bogstaveligste forstand "ser det hele lidt fra oven". Problemet er gameplayet, der er meget ensformigt. Til gengæld er det ikke så tilfældigt, som i de udgaver, der dukkede op til hjemmecomputerne for et års tid siden. I denne version er det nemlig muligt at SE fjenderne, før du støder ind i dem. Grafikken er umiddelbart imponerende, men bygningerne bevæger sig rykvis, og det ødelægger 3D fornemmelsen lidt.

Grafik	60%
Lyd	54%
Fængende	65%
Fængslende	47%
OVERALL	52%

Space Harrier II

Alle spil-entusiaster med respekt for sig selv har på et eller andet tidspunkt stiftet bekendtskab med *Space Harrier*. ELITE har for længst udgivet arcadekonverteringer til C64, Amiga osv., men det her er uden tvivl den mest imponerende version, der endnu er lavet - næst efter arcademaskinen, altså.

Spillet er et 3D shoot'em up, hvor du styrer en mand rundt i et hurtigt scrolende 3D landskab.

Korrektion: et LYN-HURTIGT scrolende 3D landskab! Første gang jeg så *Space Harrier* på Megadriven, var det lige før jeg blev svimmel. Alt bevæger sig simpelthen så glat og hur-

tigt, at man næsten bliver suget ind i skærmen. Det fyger om ørerne på dig med gigantiske rumskibe, ildsprudende drager, hoppende frøer og mange andre vederstyggeligheder, som du selvfølgelig skal udrudere med din laser.

Gameplayet er alt andet en kompliceret: undvig fjendernes skud, og skyd dem hurtigst muligt. Når du har nedlagt en level, kommer der en mega-nastie flyvende mod dig. Det er virkelig en overvældende oplevelse at se - bevægelserne er ultraglatte og lynhurtige. Hvis du kan lide den type spil, så er Megadriven garanteret noget for dig. Det er næsten som at have en arcademaskine hjemme i stuen.

Grafik	90%
Lyd	70%
Fængende	87%
Fængslende	78%
OVERALL	86%

Ghouls 'n' Ghosts

Endnu en arcadekonvertering - denne gang af Capcom's populære fortsættelse til deres ældre succes "Ghosts & Goblins".

Sidstnævnte har længe været ude til hjemmecomputerne, og fortsættelsen er nu på vej fra US Gold.

Spillet er i bund og grund et platformspil. Du styrer en ridder rundt i et overnaturligt landskab, der vrimler med spøgelser, kæmpe rovfugle og andre mystiske væsner. Underejs kan du finde forskellige hjælpemidler, bl.a. rustninger og masser af ekstravåben. Hvert ekstravåben indeholder tilmed et særligt, magisk "super-våben". Det er altså sammen med til at gøre gameplayet meget varieret.

Een ting skal slås fast med sytommersøm: dette spil er SVÆRT! Det gælder iøvrigt også de to andre spil vi testede; Megadrive-spillene er vitterligt sværere, end det man normalt ser i computerspil. Men det kommer nok af, at der er tale om ret nøjagtige arcade-konverteringer. Fabrikanten af disse maskiner er jo ikke interesseret i, at der går al for lang tid mellem hvert mønt-indkast...

Grafikken er praktisk talt umulig at skelne fra arcade-originalen. Regnen vælter ned, vinden river i træerne og visne blade fyger gennem luften. Dette spil er virkelig god reklame for Megadrivens grafiske kunnen. Også lyden er af en meget høj kvalitet, og der er et stort udvalg af forskellige melodier. *Ghouls 'n' Ghosts* kommer i december til alle de populære hjemmecomputere, og det bliver spændende at sammenligne disse konverteringer med Megadrive versionen.

Grafik	95%
Lyd	88%
Fængende	72%
Fængslende	85%
OVERALL	90%



Så er der tegnefilm!

Professionel tegnefilm på Amiga

Alle husker sikkert Dragon's Lair - den fantastiske grafikdemo (gameplayet var så begrænset, at man næppe kan tale om et "spil"). Dette spil (så skidt da!) var en konvertering af Atari's laser-disc baserede arcademaskine af samme navn. Hvad færre nok er klar over er, at Atari også lavede en fortsættelse ved navn **Space Ace**, og det er den, som amerikanske Readysoft nu vil udgive til Amiga. Grafikken ser absolut lovende ud, og denne gang er AL grafikken fra arcade originalen kommet med. Der er altså

ikke noget med, at de samme scener går igen "spejlvendt", sådan som det var tilfældet i Dragon's Lair. Space Ace kan desuden køre på en almindelig 512K Amiga. Men den bedste nyhed er, at spillet angiveligt skulle være i besiddelse af det gameplay, som Dragon's Lair var totalt blottet for.

Alligevel er det nok mest grafikken, der vil kendetegne dette spil. Det er selveste Don Bluth (tidligere Disney-animator), der står bag grafikken. Samme Don Bluth har animeret den nye film "Landet for længe siden", så hvis du leder efter en flot tegnefilm til din Amiga, så behøver du ikke lede længere. Og nu til den dårlige nyhed (hvis du står op, så sæt dig hellere ned). Space Ace kommer til at koste godt 800 kroner!



Det gamle hus er fyldt med hemmeligheder.

pressemeldelsen en historie om kærlighed, begær, magt, sindssyge, indbrud, mikrobølgeovne, mystiske aliens, punk rockere, sjofle telefonopkald, samt selvfølgelig lilla slim.

Du har vores ord for, at dette spil er ren guf - med masser af sindssyg humor. Et spil der helt sikkert vil appellere til en langt bredere gruppe end de sædvanlige adventure-freaks.

Punk rockere og lilla slim

Mangen en 64-ejer har i tidens løb stået over for spørgsmål af typen: "hvorfor er der en motorsav i køkkenet"? og "hvad laver den atom-reaktor i min kælder?". Svarene findes i **Maniac Mansion** - et grafisk eventyr i stil med "Zak McKracken". Spillet har længe været ude til 64'eren, men nu har Lucasfilm annonceret en 16-bit version - plus en forbedret C64-udgave.

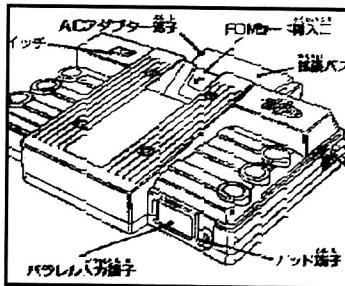
Maniac Mansion er ifølge

STOP PRESS!

Udviklingen går hurtigere og hurtigere indenfor spilbranchen, og netop som PC ENGINE er ved at dukke op i Danmark, har vi fra Japan modtaget de første nyheder om.... PC ENGINE III!

Jo, du hørte rigtigt. Det er småt med detaljer i øjeblikket, men ifølge de første meldinger bliver **PC ENGINE II** bygget op omkring en lynhurtig 16 Mhz processor.

Der er ikke frigivet nogen billeder af den nye maskine, som angiveligt stadig er på tegnebords-stadiet. Men vi har opsnapet et teknisk diagram, som ganske vist er på japansk, men alligevel skulle give et godt billede af, hvordan den færdige konsol kommer til at se ud. Husk hvor du så det først!



Den første skitse over den nye konsol.

Terror mod SUS

Vi har tidligere berettet om, hvordan de forskellige crackergupper bruger gangsteragtige metoder i kampen mod hinanden. I dette nummer kan vi afsløre, at piraternes modorganisation - SUS - ligeledes har været udsat for crackernes "julelege"!

CA erfarer nemlig, at advokat Johan Schluter i længere perioder har været udsat for grov telefonterror, hvor nogle crackere har ringet hans privat-nummer op på mystiske tidspunkter af døgnet. Johan Schluter har idag hemmeligt telefonnummer...

Men legen stopper ikke her! Niels M. Andersen (også advokat i SUS) har nemlig også været mål for piraternes grove løjer. Han er f.eks. flere gange blevet overrasket over at modtage uæventlige blade med posten. Blade, som HAN i hvert fald aldrig har abonneret på...

KONKURRENCE VINDERE

Vi kan nu afsløre vinderne af de mange flotte præmier i vores læserundersøgelse (CA2). Vi takker læserne mange gange for den helt overvældende deltagelse. Desværre var der ikke præmier til alle, men til gengæld kan I ALLE nyde godt af, at vi nu ved en masse om, hvad for et blad I ønsker. Vi er allerede gået igang med at lave små ændringer hist og her. De heldige deltagere har fået tilsendt deres præmier.

Amiga 500 m. TV-modulator:
Henrik Østergård, Thyholm

Atari ST m. 21 spil:
Thomas Madsen, Slagelse

Sega Master System:
Greif Hansen, Gilleleje

Joyboards
Carsten Sørensen, Rødovre
Jesper Simonsen, Rønne
Michael Hansen, Broager
Rune Lehmann, Helsingør
Troels Poulsen, Værløse

Terminator joysticks:
Michael Roun, København N
Henrik Vindshøj, Hedensted
Thomas Jensen, Tommerup
Bernd Hviid, Næstved
Jan Frydenbjerg, Rask Mølle

Atari rygsække:
Heinrich Frostholt, Hurup
Jesper Hansen, Ålborg
Brian Uhlmann, Nordborg
Peter Tirsek, Odder
Christian Bjerre, Viborg

Diverse brætspil/spil
Peter Kjær, Viby J
Barbara Terpet, Havneby
Lisbeth Thomsen, Randbøl

Sweatshirts
Anne Rasmussen, København N
Jesper Jørgensen, Odense NØ

Licence to Kill - Amiga
J. Jensen, Brøndby
Per Kristiansen, Gørlev
Anders Knudsen, Mørn
Thomas Madsen, Slagelse
Thomas Møller, Karlslund

Licence to Kill - C64
Jacob Pedersen, Birkerød
Jan Hansen, Kolding
Flemming Lund, Brovst
Henrik Hansen, Odense S
Henrik Lauritzen, Vejle

News desk

Simon vender tilbage

Når man læser andre blade, får man næsten det indtryk, at Commodore 64 ikke længere eksisterer. Virkeligheden er heldigvis en anden: 64'eren lever i bedste velgående! Den gode, gamle "brødkasse" bliver stadig langset over disken i enorme mængder, og der kommer hele tiden nye brugere til. Alligevel er det ret begrænset, hvad der udkommer af software til denne computer - udover spil, altså. Det kan derfor være interessant at rette blikket mod fortidens glemsel, og se på nogle af de klassiske programmer fra dengang. Det mener BMP DATA også, og de har derfor opstillet et meget fordelagtigt tilbud for alle C64 ejere, som godt vil eksperimentere lidt med computerens muligheder. Tilbuddet hedder **Simon's Basic**, og BMP sælger det for 198 kr. "Hvad skal jeg dog med det?", er der sikkert nogen, der tænker. Jo, ser I... En af 64'erens største svagheder er dens indbyggede BASIC programmeringssprog. Hvis man ønsker at gøre brug af maskinens imponerende grafik- og lyd-egenskaber, løber man hurtigt ind i en mur af POKE-koder, og manualen gør ikke meget for at hjælpe. "Simon's Basic" er et alternativ til 64'erens mangelfulde og brugerfjendske Basic, og det er paradoksalt nok Commodore selv, der står bag.

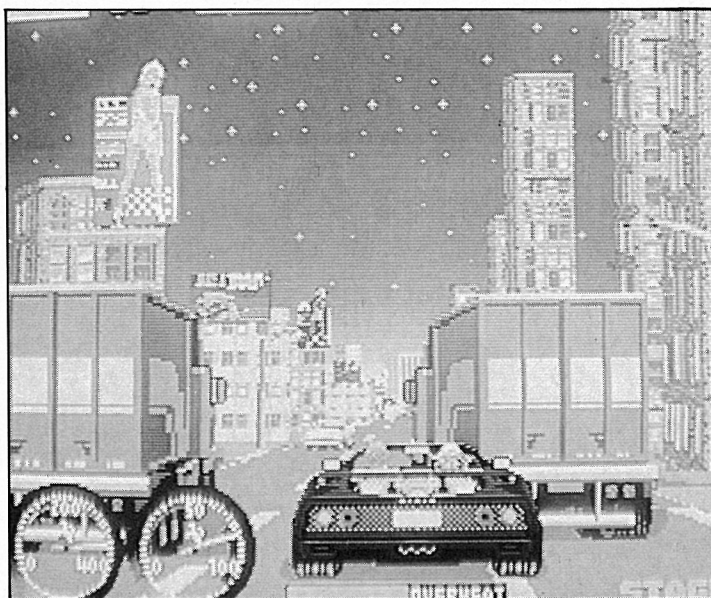
Programmet leveres som ROM modul (cartridge), så der skulle være rigeligt med brugerhukommelse tilbage til dine egne programmer. Med Simon i maskinen får du adgang til 114 nye Basic kommandoer inden for 4 kategorier: grafik, struktureret programmering, musik og programmerings værktøjer. Det siger sig selv, at vi ikke kan

komme ind på dem alle sammen her, men lad os bare tage et hurtigt overblik over nogle af de muligheder, Simon's Basic giver dig. Noget af det mest spændende er nok grafik og lyd. Ved hjælp af simple kommandoer som LINE og PLOT kan du nu tegne hi-res figurer på skærmen. Du kan også designe dine egne bevægelige figurer (sprite grafik) på en dejlig nem og ligefrem måde. Kommandoer som MUSIC og PLAY siger næsten sig selv. Hvad enten det er lyd eller grafik du vil arbejde med, så behøver du aldrig mere indtaste en POKE-kode igen.

Simons Basic indeholder også en del "Comal-agtige" kommandoer, der gør dine programmer mere overskuelige. Hvis dit program består af flere forskellige rutiner og subrutiner (og hvilke programmer gør ikke det?), så kan du nu kalde dem ved navn og ikke ved nummer. I stedet for at skrive "Goto 150", skriver du f.eks. "EXEC LYDRUTINE". Det sparer en masse tid og hjælper dig til at bevare overblikket, fordi du ikke hele tiden skal holde styr på en masse anonyme linjenumre.

Oven i hatten får du en række små nyttige hjælpekommandoer, som hurtigt vil få dig til at spekulere på, hvordan du nogensinde har klaret dig uden. Der er kommandoer til fejlsøgning (debugging), automatisk linje-nummerering, fleksibel udlistningsfunktion og sådan kunne jeg blive ved.

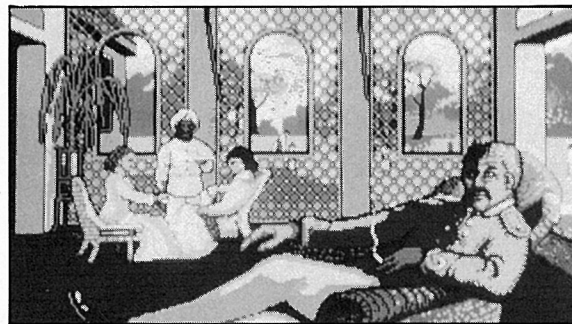
Det korte af det lange er, at hvis du har lyst til at lave dine egne Basic-programmer, så er Simon's Basic faktisk ikke til at komme uden om. Og til 198 kroner er programmet et røverkøb.



Toptunet turbo

"This baby's hot and raring to go!!", skriver US. Gold i reklamen for dette spil, der (på trods af hvad andre blade skriver!) rent faktisk er en arcade konvertering. Spillet hedder **Turbo Outrun**, og det er selvfølgelig en fortsættelse til det populære Outrun spil. Desværre var det gamle Outrun ikke særlig godt, selvom det solgte i mere end 750.000 eksemplarer. Et godt bevis på,

at succes absolut ikke altid er ensbetydende med kvalitet. Det bliver spændende at se, om Turbo Outrun lever op til producentens løfter om "MERE BIL - MERE VEJ - MERE ACTION". I hvert fald skulle lydsiden være lidt af et tilløbsstykke med masser af adrenalin-skabende musik. Selve spillet betegnes som et vildt kapløb gennem Amerika, hvor du skal kæmpe mod politibiler, Porcher, udbrændte motorer og (knap så udbrændte) blondiner. Vi tjekker spillet, når det om en måneds tid gør sin entre på bl.a. Amiga, C64 og ST.



Adventureres i krise?

Det er mørke tider for eventyr-folket. Der er meget langt mellem nye adventure udgivelser (modsat rollespil, som blomstrer i øjeblikket). Mens Infocom er gået mere eller mindre i opløsning, har Level 9 netop udgivet deres sidste adventure nogensinde (**Scapeghost** - anmeldt i næste nummer). Hermed fortsætter den proces, som allerede har taget livet af gamle adventure-mastodonter som "Channel 8", "Adventuresoft", "Ter-

rarium" og "Melbourne House".

Mike Austin fra Level 9 siger til CA, at der "simpelthen ikke længere er penge i at producere adventurespil." Det engelske firma vil derfor fremover koncentrere sig om at udvikle store grafiske "super-spil" i stil med Cinemaware. Til dette formål har de engelske ex-eventyrere lavet et helt nyt udviklings-system ("H.U.G.E.: wHolly Universal Games Engine"), som ifølge Mike Austin skulle være det største gennembrud siden den dybe talerken. Om den påstand holder stik, må vi vente med at se til spillet udkommer i begyndelsen af 1990.

BRIKKERNE ER FALDET PÅ PLADS

ACTION REPLAY MK6

– Hvis du ikke fatter en brik af det hele, så læs her:

- Det mest omfattende modul til Commodore 64
- To disketteturboer, op til 25 gange hurtigere end normalt
- Helt enestående kopieringsfaciliteter
- Absolut gennemarbejdede programmeringsværktøjer
- Og meget, meget, meget mere
- Rekvirer yderligere information – GRATIS

kr. 798,-



2 COPY 2000

- Laver nye brikker til dit puslespil
- Laver to båndoptagerstik på en C-64/20/128
- Kopiering direkte fra én båndoptager til en anden
- Kan kopiere alt software på bånd uden undtagelser



kr. 148,-

RAM-UDVIDELSE

- Brikken, der udvider spillet
- 512 kbytes RAM-udvidelse til A500
- En fordobling af hukommelsen er som regel en fire- eller femdobling af arbejds hukommelsen
- Meget lille udgave
- Med afbryder

512 kbytes RAM
med ur og
batteribackup

512 kbytes RAM
kr. 1.295,-

kr. 1.495,-

AMIGA DISKDREV 3,5"

- Flere brikker at flytte med
- Ultralille diskteststation for AMIGA 500/1000/2000
- Med gennemført bus (stik)
- Med afbryder
- Bruger 3,5" disketter og er fuldstændigt kompatibel

kr. 1.185,-
Prisen inkluderer kabel.

Smartsound stereosampler

- Læg lyd på puslespillet
- Spil lyde direkte fra stereoanlæg over i AMIGA'en
- Gem lydene på disk, spil dem baglæns, med ekko, rumklang o.s.v.
- Gennemført stereo med meget høj samplefrekvens, arbejder f.eks. sammen med Audiomaster II
- Leveres med gratis program
- Meget ren lyd kvalitet



kr. 398,-

SUPER PRINTER

– Få brikkerne skriftligt

- Commodore MPS1230
- Professionel S/H-printer
- Med stik til både C-64/20/128/16/+4 og AMIGA 500/1000/2000 samt PC
- 7 skrifttyper og 9 skriftarter
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Lækker kvalitet og design
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- Omfattende dansk manual medfølger

Prisen inkluderer alle nødvendige kabler, 250 ark papir, farvebånd, traktorfremsføring, dansk manual m.m.

kr. 1.995,-

SUPERFARVEPRINTER

– Få en kopi af puslespillet

- MPS1500C/DM105
- Professionel farveprinter
- Med stik til AMIGA og PC
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Kan danne omkring 50 forskellige, klare farver
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev MPS1500C/DM105 som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.

kr. 2.995,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd, traktorfremsføring, dansk manual m.m.

IC-RUN skrev: "En virkelig alsidig printer, der er god til både farvegrafik og tekstbehandling."



SPAR 1.500,-

Kan også bruges på Commodore 64 hvis du har Final Cartridge III

TURBO 6

Joystick

– Den solide brik, der er til at forstå

- Kvalitetsjoystick, der klarer lidt af hvert
- Håndformet håndtag
- To skydetaster
- Med automatisk skydning og sugefødder
- 6 microswitches

Hvis du slider TURBO 6 ned inden for et år, får du gratis et nyt!

kr. 148,-



TURBO 2

Joystick

– Den solide brik, der kan det hele

- Klassikeren inden for kvalitetsjoystick
- Håndformet håndtag
- Fire skydetaster
- Med automatisk skydning og sugefødder
- 8 microswitches
- IC-RUN skrev: "...et af de bedste joystick jeg kan minde."

Hvis du slider TURBO 2 Super ned inden for et år, får du gratis et nyt!

kr. 198,-



VIND

KR. 500,-

Hver gang du bestiller noget hos BMP-Data, er du automatisk med i lodtrækningen om et gavekort på **KR. 500,-!**

**LODTRÆKNING
HVER MÅNED**

TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryghedsgarantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

- 1) 8 dages returret.
- 2) 30 dages ombygningsret.
- 3) Mindst 1 års garanti.
- 4) Gratis teknikerbistand angående brugen af det erhvervede produkt.

Er du alligevel ikke tryk ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørlose. Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbningstid kl. 10-17.30. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.



POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon.

BMP-DATA

Lystrupvej 3, DK-3330 Gørlose,

JEG BESTILLER HERMED:

STK.	_____	KR.	_____
STK.	_____	KR.	_____
STK.	_____	KR.	_____
STK.	_____	KR.	_____
STK.	_____	KR.	_____

BETALING:
☐ Check vedlagt + porto kr. 19,00
☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 19,-) og gebyr (kr. 25,-) I ALT tillægges kr. 44,-

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer – ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

MIN ADRESSE ER:

NAVN: _____
GADE, NR.: _____
POST NR.: _____
BY: _____
TLF. NR.: _____

42 27 81 00
FAX: 42 27 89 19
Postgiro 1 90 62 59

FØLGENDE ØNSKES
TILSENDT GRATIS:
☐ KATALOG
☐ SKRIFTPRØVER MPS 1230
☐ SKRIFTPRØVER MPS 1500C/DM105

MADE IN DENMARK

Kan Danmark gøre sig gældende som en spil-producerende nation? Vi taler med de danske programmører, og ser nærmere på deres kommende spil.

Har du nogensinde tænkt på, hvem der programmerer de spil, vi allesammen bruger så megen tid på? Langt størstedelen udgives - og laves - af engelske og amerikanske softwarehuse, mens Tyskland og Svejs også er hjemsted for et par firmaer. Men hvad med lille Danmark? Er der slet intet skabende initiativ her i vores gode gamle fædreland? Der er ihvertfald ingen "rigtige" softwarehuse, som vi kender dem fra udlandet. For snart længe siden var der et firma, der hed "Kele Line", men det gik ret hurtigt i selv igen. Og siden har ingen danskere turdet vove forsøget.

Det er ellers ikke fordi, vi ikke har nogen talentfulde programmører. Den mest kendte er nok Søren Grønbech, der forbløffede en hel verden med sit "Sword of Sodan", og til dels gjorde det igen med "Data Storm". Begge spil blev udgivet af amerikanske softwarehuse, og indtil for nylig boede og arbejdede Søren i staterne. Hvis man vil blive til noget stort, skal man åbenbart hjemmefra og helst så langt fra Danmark som overhovedet muligt. Men tingene står ikke HELT stille herhjemme. For eksempel har vi Scanteam.

Hvad er Scanteam?

Ja, hvad er Scanteam egentlig for noget? Foretagendet, der IKKE er et firma, kan vel bedst beskrives som en uformel sammenslutning af programmører, der gør deres bedste for at hjælpe hinanden. Michael Jacobsen, en af de bærende kræfter, fortæller:

90% af de spil, der udgives til Amigaen i dag er noget bras. Hvis programmørerne havde brugt bare en måned mere og finpudset animationen, gameplayet og alle de små ting, kunne spillene have været 1000 gange bedre. Se f.eks. mange af udgivelserne fra softwarehuse som Micro-partner og Magic Bytes. Det er dårlige spil som disse, Scanteam er til for at forebygge. I praksis afholder vi møder rundt regnet hver anden måned - og det har vi gjort siden den spæde start i 1987.

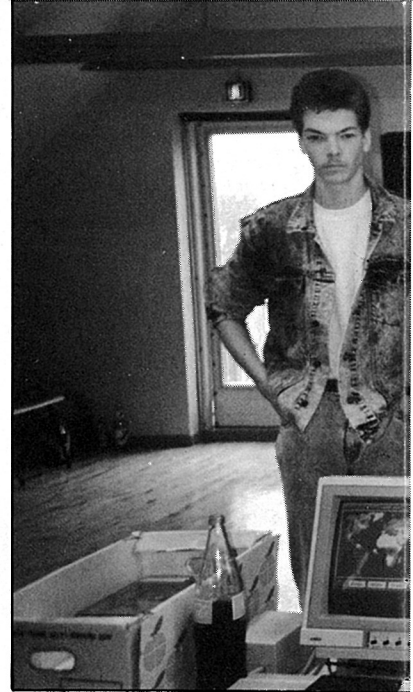
På sådan et møde diskuterer vi programmeringsteknikker, koordinerer opgaver og meget andet. Scanteam står også for kontakten til udlandet, for eksempel de engelske firmaer, der måske skal udgive vores produkter.

For at se, om der virkelig kom noget ud af anstrengelserne tog jeg en ganske almindelig

lørdag en tur til Viborg, hvor der den pågældende weekend blev afholdt Scanteam-møde i medborgerhuset. Efter en længere rejse og lidt besvær fandt jeg frem til en ældre bygning på Vesterbrogade 13. Jeg åbnede døren og gik ind, hvorefter jeg fandt vej op på anden sal og ind i selve mødelokalet. Det første indtryk var ret kaotisk: forestil dig et mellemstort rum med hvide vægge, 10-20 mennesker, masser af computere (en lang række Amigaer og en enkelt Amstrad), endnu flere disketter og Coca Cola-flasker. Også et lille plasticjuletræ midt i det hele! Synligt rystet fandt jeg frem til min kontakt, Michael, der velvilligt fortalte mig om sit kommende spil.

Balloner i alle farver

Selvom Michael Jacobsens navn nok ikke er kendt af ret mange computerejere har manden faktisk allerede udgivet flere spil... til BBC/Electron! Det mest kendte (for BBC-mennesker, altså) er nok Citadel, der for nogle år siden var et af de mest solgte spil til netop denne maskine. I alt tjente Michael omkring 350.000 kr. på Citadel, hvilket ifølge ham selv er "rigtigt godt for et BBC-produkt". Men det er ikke der fremtiden ligger, og for 2-3 år siden opgraderede Michael til Amiga for der at begynde på udviklingen af nye spil - selvfølgelig skrevet i maskinkode. I et par år har den 24 årige fuldtidsprogrammør nu arbejdet på sit helt



Her har du folkene bag Wings on Flight. Fra venstre: Rene Vindum (lyd og grafik), Flemming Clausen (kode), Martin Mikkelsen (også kode) og endelig Thomas Nielsen (grafik).

eget operativsystem, der sørger for alt det besværlige med lyd og grafik, og endvidere gør det muligt at konvertere Amiga-udgaven direkte til Atari ST, selvom det selvfølgelig betyder, at de 32 farver på en A500 bliver skåret ned til sølle 16 på en ST'er. Oven i hatten er systemet også anlagt til at kunne oversætte kode til Segas 16-bit spillekonsol, så man kan roligt sige, at Michael har tænkt fremad. Men hvad med egentlige spil?

Jo, det første produkt bliver *Balloonitix*, der udgives engang efter jul af et endnu ukendt softwarehus. Michael står selv for programmeringen, mens andre laver grafikken og lyden. Han var ikke vild med at fortælle alt for meget om gameplayet, men at det kommer til at dreje sig om balloner er der ingen tvivl om. Endvidere skulle det være ORIGINALT og GODT (siger han), lidt i stil med den populære Bubble Bobble. Desværre var det ikke muligt at se en demonstration af spillet, da Michael - som han selv siger - programmerer efter 100%-metoden: alt er struktureret og opdelt i underrutiner, der er afhængige af hinanden, og det betyder at intet virker, før det hele er færdigt. Hvis et program er strikket sammen efter disse anvisninger skulle det - i modsætning til de sikkert velkendte spaghetti-rutiner - være meget lettere at forbedre og debugge, selvom det selvfølgelig kræver en vis form for selvkontrol at arbejde struktureret.



Wings on Flight.

Ports of Call går i luften

Herefter snakkede jeg med 4 mennesker, der til sammen kalder sig "The Nameless Team" - ikke så meget fordi de HEDDER Det Navneløse Team, men mere fordi de ER et navnløst team. Ingen af medlemmerne har udgivet noget før, men de håber absolut at *Wings on Flight*, som deres første spil bliver kaldt, bliver til noget godt. De har arbejdet på projektet i fritiden i de sidste 4-5 måneder, og de forskellige spilleskærme er ved at tage form. Martin Mikkelsen - en af programmørerne - fortalte mig lidt om spillets handling:

Det hele bundede i, at vi havde spillet *Ports of Call* og fundet det for let og for dårligt. Senere i spillet tjenes pengene lettest ved at købe og sælge skibe, og f.eks. dokningssekvensen bliver hurtigt skrækeligt irriterende. Derfor besluttede vi os for at lave et strategispil, der var mere avanceret og 10 gange bedre. I *Wings on Flight* overtager

en eller flere spillere kontrollen med hvert deres luftfartsselskab, og så gælder det ellers om at tjene penge på enten fragt- eller passagerflyvning. Vi har lavet en del research og har blandt andet fået fat i SAS' årsregnskab for at få nogle realistiske tal. Vi fremskaffede også nogle amerikanske statistikker, der viser hvilke flytyper der falder ned og hvorfor.

Der var selvfølgelig mange flere detaljer, men for ikke at give skrupelløse plagiatprogrammører gode ideer, vil jeg ikke referere yderligere om selve plottet. Jeg kan dog godt afsløre, at der også vil komme actionsekvenser i *Wings on Flight*, som med lidt held er færdig til udgivelse til sommer 1990.

Programmørerne viste mig også nogle lækre skærmbilleder, der - hvis ikke Hr. Chefredaktøren har bommet (igen) - gerne skulle være at finde et sted på disse sider sammen med et foto af teamet bag deres computere og foran



Selvom *Twin Fighter* er Kenneth Bedsteds første spil, har han før gjort sig bemærket som programmør. Af hvad, mon?.. I baggrunden ses Thomas Mahlmann, der står for grafikken.



Twin Fighter.

døren til WC'et.

Twin Fighter vs Gravity Force

Mit næste offer var 17-årige Kenneth Bedsted, der i fritiden (han går kun på aftenskole, så han skulle have masser af den!) er i fuld gang med sit første spil, *Twin Fighter*. Ifølge Kenneth havde han kun brugt 3 uger op til mødet for at få spillet op på sin nuværende standard, men en formanden Michael Jacobsen overbeviste os alle om, at det nok snarere var 2 måneder. Også her er der tale om et spil inspireret af et andet, denne gang af det tyske *Gravity Force*; en amiga-variation over det gode gamle Thrust-tema. *Twin Fighter* bliver, som forbi ledet, et "spil-to-på-éengang-og-maltrakter-din-kammerat" spil med to separat scrollerende spilleskærme.

De to områder scrollerede uafhængigt i 8 retninger og helt blødt i forskellige hastigheder - en detalje programmøren var MEGET stolt af. Endnu var det hele meget *Gravity Force* agtigt, selvom en lille radar havde fundet vej ind på skærmen, men i det færdige spil bliver der mulighed for at købe våben og udstationer grimt isenkram, der er specielt programmeret til at destruere din modspiller. Du har ikke længere ube-

grænset ammunition, og det hele drejer sig om energi, hvilket gør *Twin Fighters* gameplay til en underlig kombination af førnævnte *Gravity Force* og... *Populous*! Det - på mødet - mest interessante ved spillet var uden tvivl muligheden for løbende at ændre tyngdekraften og en helt speciel døds-knap, der gjorde det muligt for Kenneth at vinde over sin modspiller (hans grafiker, Thomas Mahlmann, 16) hver gang: det fjendtlige rumskib blev nærmest "sugt" ud af skærmen og ind i væggen, hvis Kenneth trykkede på en af tasterne oven i den numeriske afdeling af tastaturet. Boom! Disse finder vil selvfølgelig ikke være at finde i det færdige program (vil jeg tro), men jeg håber da, at Kenneth husker ideen med at variere tyngdekraften mellem de forskellige levels. Hvis alt går vel vil *Twin Fighter* blive udgivet en gang lige efter jul, og indtil da kan du nyde det skærmbillede, jeg fik vristet ud af Kenneth.

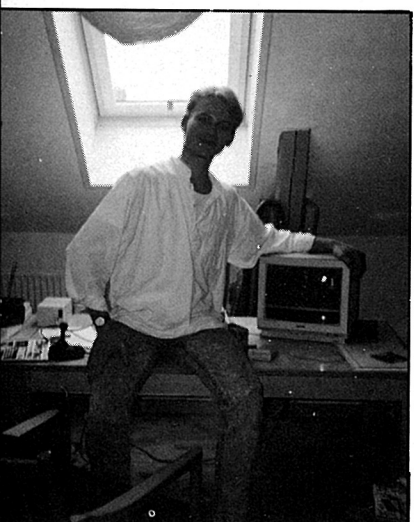
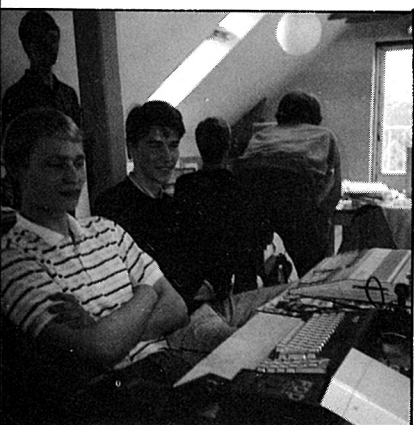
Mere endnu

Men der er langt flere spil under udvikling. Nogle er allerede så godt som færdige (bl.a. et arcade-adventure) og solgt til et eller andet softwarehus, mens andre forgæves prøver at få deres produk-

ter afsat. Sådan har Peter Sørensen og Kristian Skov det med deres WyZaxx til Amstrad'en. Spillet har været undervejs i godt et år, og er nu næsten færdigt, men på trods af en ret hård salgsindsats har de kun fået afslag. Sikkert fordi Amstrad-markedet er på vej ned, og fordi ingen softwarehuse har mod på at udgive ENDNU et lodretscrollende skydespil.

Det er et lidt andet problem, der plager 22 årige Bjørn xxx (Hej Bjørn, jeg fik altså ikke fat i dit efternavn). Han har fået en ganske udmærket og frem for alt ORIGINAL spillide, der kombinerer flyvende radiobiler og fysiske love, men da han i øjeblikket læser Datateknik, er der ikke megen tid til programmering. Ifølge Bjørn vil en realistisk udgivelsesdato nok være "om tidligst et år". Jeg fik en kort demonstration af princippet i spillet og må sige, at der nok let kan blive et godt spil ud af ideen.

Hvad SKAL vi dog gøre med det spil?", synes Peter Sørensen og Kristian Skov at tænke om deres WyZaxx, som ingen vil udgive for dem.



Som det ses er Bjørn xxx nærmest lykkelig sammen med sit ikke lige-frem færdige spil. Computeren er IKKE gået ned - der er simpelthen ikke mere at se på skærmen endnu!



Øverst ser du Jespers skitse til titelskærmen - nederst det færdige resultat.



Keep cool

Men det er ikke kun Scanteam, der får ting op at stå. 3 danskere (Jesper Laugesen - grafik, Kenneth Bernholm - kode og Christian Fruergaard - lyd) har allerede færdiggjort et spil, *Eskimo Games*, der gerne skulle komme på gaden i denne måned. Jeg fik mig en snak med grafikerens, der måske bedre er kendt under pseudonymet NOKYO. Jesper har tidligere lavet grafik for bl.a. Trilogy (du har vel bemærket, at han også tegner lidt i Computer ACTION nu?), og da Kenneth søgte en grafiker med en vis erfaring, faldt valget naturligt på Jesper, der dengang var arbejdsløs, 21 år og ret ivrig efter at komme i gang med noget, der kunne give lidt håndører. Programmeringen begyndte i efteråret '88 og omkring april i år var spillet næsten færdigt, selvom det først nu er ved at blive konverteret til Atari ST.

Allerede ved juletid begyndte folkene bag at sende følere ud for måske at få solgt spillet til et softwarehus - for penge måtte de have. Snart! Valget korn til at stå mellem engelske Impressions og tyske Magic Bytes, der blev den heldige vinder i kapløbet. Ifølge Jesper var der flere grunde: for det første lå Magic Bytes i "umiddelbar nærhed", for det andet havde de allere-

de danskere i stalden, for det tredje havde de udgivet langt flere spil end Impressions og for det fjerde (og absolut vigtigste) tilbød de flere penge end deres konkurrent! Hvor meget ville Jesper nødig oplyse, men at det ikke er nogen guldgrube, er der vist ingen tvivl om. Tænk bare: posen skal deles i 4 portioner: lidt til Jesper, lidt til Kenneth, lidt til Christian og lidt til Microtech for at stille hardware til rådighed. Selv en pæn sum kan hurtigt blive minimeret, når den skal divideres med 4...

Men hov! Hvad handler spillet egentlig om? Jo ser du, som titlen svagt antyder, er her tale om en slags Winter Games på Grønland. Der er i alt 5 discipliner, der alle skal gennemføres, hvis man vil se slutsekvensen. Første prøvelse består i at samle æg fra en mængde fuglereder, der desværre er anbragt på små afsatser på en lodret klippevæg. Det er vel nødvendigt at sige, at det vrirler med aggressive fugle i alle afskygninger. Senere gælder det bl.a. om at bygge igloer og servere is-desserter, før du i sidste scene - på en til stadighed smeltende isflage - skal kæmpe mod en 100 pixel høj isbjørn, kun bevæbnet med en boksehandske på en stav. Grafikken er overalt holdt i en sjov, tegneserieagtig stil, og

selve gameplayet er ret underholdende. Hvis du bladrer om bag i bladet skulle du gerne finde en komplet anmeldelse, så jeg vil ikke gå yderligere i detaljer her.

Søren Grønbech gearer ned

Nu jeg var i gang med at interviewe programmører kunne jeg ikke holde mig fra at få en lille snak med Søren Grønbech, der nok er den kendteste bit-magiker i Danmark. For snart 2 år siden drog han sammen med 3 andre til USA for at arbejde for Discovery, for hvem han producerede *Sword of Sodan*. Efter et årsslid i staterne flyttede han nordpå til Canada, hvor han i omtrent 6 måneder lavede ting og sager for Visionary Design Technologies. Og nu er han altså hjemme igen. Ret permanent. Som Søren selv siger, "har det været en oplevelse at arbejde i USA, selvom det ind imellem godt kunne blive for meget af det gode."

Vi skal nemlig ikke forvente flere spil fra Søren Grønbech. Han finder, at der laves alt for meget fusk med programmører og programmer, og det er han blevet godt træt af. Udover det bibliotek af super-optimerede rutiner han for øjeblikket sælger via vores søsterblad COMputer, pusler han LIDT med noget, der IKKE er et spil, og kun hobbybetonet. Søren siger selv: "Omgangen med computere kan godt gå hen at blive en form for narkomani, og det blev det efterhånden for mig. Det er jeg endelig kommet over, og der er så mange andre ting, jeg gerne vil have tid til nu, at arbejdet foran skærmen nødvendigvis må trappes drastisk ned."

Vi danskere kan også (lidt)

Der sker mere endnu i Danmark. Nogle danskere programmerer i øjeblikket freelance for et stort engelsk softwarehus, og der er stadig masser af uudnyttet talent rundt omkring i landet. Tænk bare på alle de undergrundskodere, der dagligt prøver at imponere folk med deres demoer og cracks. Det er selvfølgelig meget sværere at lave et spil end en lille blæserutine, men vi kan da bare håbe, at flere og flere danskere tør tage springet over i den professionelle udviklingslejr. Også selvom markedet er en ren jungle, hvor folk røvrendes i snesevis. For passer man på, er det faktisk muligt at blive rig på et godt program.

Jakob Sloth

DEMO!

Velkommen til en ny sektion i CA. Her vil du kunne læse om resultatet af entusiastiske programmører og grafikeres forsøg på at strække computernes ydeevne til det yderste.

Denne måned vil vi koncentrere os om grafik/musik demoer fra de garvede i faget, nemlig cracker-grupperne. Men hvis der viser sig interesse for det, vil vi fra næste nummer også præsentere læsernes egne kreationer her på siden. Så hvis DU har tegnet et flot billede, lavet noget fed musik, programmeret en sej demo, eller sågar lavet en fed animation i Sculpt-Animate, så er denne sektion vejen til berømmelse! Alle computer-mærker kan være med her.

Send dit mesterværk til: Computer ACTION, St. Kongensgade 72, 1264 København K - og mærk kuverten "Demo!". Vi kommer igen i næste måned med nye imponerende computerkreationer. Til den tid skulle både Trilogy og Kefrens på Amigaen, og The Bones på 64'eren have lavet deres mega-demoer færdige, og vi håber desuden at modtage masser af imponerende billeder og programmer fra læserne. På gensyn i næste nummer af Computer ACTION!



C64 - En af tidens mest opsigtsvækkende demoer kommer fra den danske gruppe Upfront. Demoen, som de har kaldt MIXER, har taget 9 måneder at lave. Mange af rutinerne er enten nogle de selv har udviklet, eller som de har konverteret fra Amigaen. For de teknisk interesserede kan det nævnes, at de i en af delene kører sprites i sinus-mønstre i side-bordren ovenpå et grafik billede, der også kører ud i side-bordren. Og samtidigt med dette kører der samlet musik i baggrunden - ganske imponerende!



C64 - Grafikken er hvad der umiddelbart falder en i øjnene, når man ser Context' nyeste demo - "Fascinating". Denne demo er ganske simpelt et orgie i flot og farvefuld grafik. Udover grafikken indeholder demoen også adskillige avancerede rutiner som f.eks. den scroll-tekst, der ses på billedet.

AMIGA - Scoopex mega-demo. Bortset fra et par suveræne logoer, var det en slem skuffelse. Alle rutinerne er set før, og selv nogle vage forsøg på at være originale (ved f.eks. at lave en stjerne-rutine med fisk i stedet for stjerner) virker ret malplacerede.



AMIGA - Rebels mega-demo er et glimrende eksempel på, at der ikke absolut behøver være en masse svær programmering i en demo, for at den kan være fed. Demoen SUBWAY som ses på billedet, indeholder et par ret originale features - scrollteksten er grafitti der er malet på et S-tog, og hvis man kigger godt efter når demoen kører, kan man også se at King Kong kravler rundt på bygningerne i baggrunden.



EKSKLUSIVT: GHOSTBUSTERS II

It's Slime Time!

Ghostbusters er tilbage efter fem år i glemsel. Jakob Stegelmann (kendt fra TV) skriver her om filmen, og om hvordan den er blevet til.

Der er gået fem år siden de fire Ghostbusters reddede New York fra den onde Gatekeeper. En begivenhed, der gjorde dem til øjeblikkets helte - og straks derefter udløste en kaskade af bureaukratiske overgreb. Filmen sluttede midt i triumfen. Den viste ikke, at Ghostbuster-holdet blev dømt til at ophøre med deres virksomhed, at Venkmans spirende forhold til Dana Barrett gik i fisk... og at de nu er spredt med hver deres bizarre gøremål.

Sammen igen

Harold Ramis og Dan Aykroyd begyndte i 1989 at skrive manuskript til en fortsættelse. Den oprindelige films popularitet holdt et godt stykke udover de 6 måneder, der er de fleste store succesers levetid i

vores hukommelse, så det økonomiske incitament var til stede. Men de skrev også en fortsættelse, fordi de gerne ville tilbage til det samarbejde, der havde gjort "Ghostbusters" til noget særligt.

"Det er helt utroligt", fortæller Annie Potts, som spiller Ghostbuster-sekretæren, "men det lykkedes faktisk at samle hele gruppen, allesammen. Hvor mange af filmbranchens utallige toere kan prale af det?"

Og hun har ret: selvom man måske beholder en enkelt stjerne eller to, en instruktør eller et tema, så er det sjældent, at hele holdet er med på en to'er.

Dan Aykroyd, Bill Murray, Harold Ramis og Ernie Hudson er igen firkløveret i de grå uniformer - med antispøgelser

kanoner på ryggen, Sigourney Weaver kvinden, der er i det okkultes centrum, Annie Potts sekretæren, Rick Moranis den tumpede revisor (med Ghostbuster-ambitioner) og så instruktøren, Ivan Reitman.

Dennis Muren

Udover disse fortræffelige folk, der alle har så megen personlighed, at selv de mest banale scener får en vis glød, når de bidrager, er en af filmens væsentligste hovedpersoner den berømte Dennis Muren. Dennis Muren?!

Hans navn er måske ikke på alles læber, men han er en af de allerdygtigste folk i "special effects" verdenen. En af dem, der ikke blot kender de tekniske detaljer til bunds, men som også har sans for at bruge effekterne, så de hænger sammen med filmens indhold - og, hvad der måske er endnu vigtigere, at kombinere forskellige effekt-typer, så de virkelig overbeviser os.

Muren er manden, der håber på, og prøver at sørge for, at alle effekterne smelter sam-

men - at kanter og sømme ikke kan ses. Og det er ofte et nervepirrende arbejde, for mange elementer skal bruges sammen i et enkelt billede, og Muren bruger, hvad der skal til. Han har svært ved at springe over, hvor gærdet er lavest.

ILM

Men Dennis Muren har god hjælp fra staben hos ILM, "Industrial Light and Magic" i San Francisco - firmaet, som George Lucas opfandt i forbindelse med produktionen af den anden StarWars film "Imperiet slår igen". Et besynderligt filmselskab, der aldrig laver film selv, men som til gengæld designer special effects til snart sagt alle større Hollywood-film med sådanne behov. ILM's folk er en broget skare: tegnere, dukkemagere, laboratorie- teknikere... film-effekter kræver idag en så omfattende know-how, at en film som "Ghostbusters II" kan fremvise en imponerende liste over de ILM-specialister, der har bidraget.

Spøgelserne

Vigtigst blandt de visuelle effekter i "Ghostbusters II" er spøgelserne. "Udover at de er gennemsigtige og flyver rundt overalt, så er spøgelserne i stand til at ændre deres fysiske form med stor lethed.

"De bevæger sig nemlig rundt med en masse af det, vi kalder 'squash and stretch'", fortalte Dennis Muren mig. "Squash and stretch" er et

den overfor tilskueren.

Tegnerne

Det er derfor heller ikke mærkeligt, at flere af "Ghostbusters II"s spøgelsesdesignere har haft berøring med Disney-studiet i Los Angeles. Thom Enriquez er en af dem: han har bl.a. arbejdet på storyboards til Disney's "The Little Mermaid" (dansk premiere julen 1990), han har designet de to nye Roger Rabbit kortfilm (af hvilke den ene, "Tummy Trouble", kan ses som forfilm til "Skat, jeg harskrumpet børnene"). Han har altid været ekspert i at tegne ulækre monstre, og hans stil har haft stor indflydelse på spøgelserne i "Ghostbusters". De er en solid blanding af det bizart uhyggelige og det ulækkert morsomme. Man ved aldrig, om man skal være bange, eller om man kan tillade sig at grine. Og just som man tror, at monstrene er uhyggelige, bliver de det modsatte. Enriquez

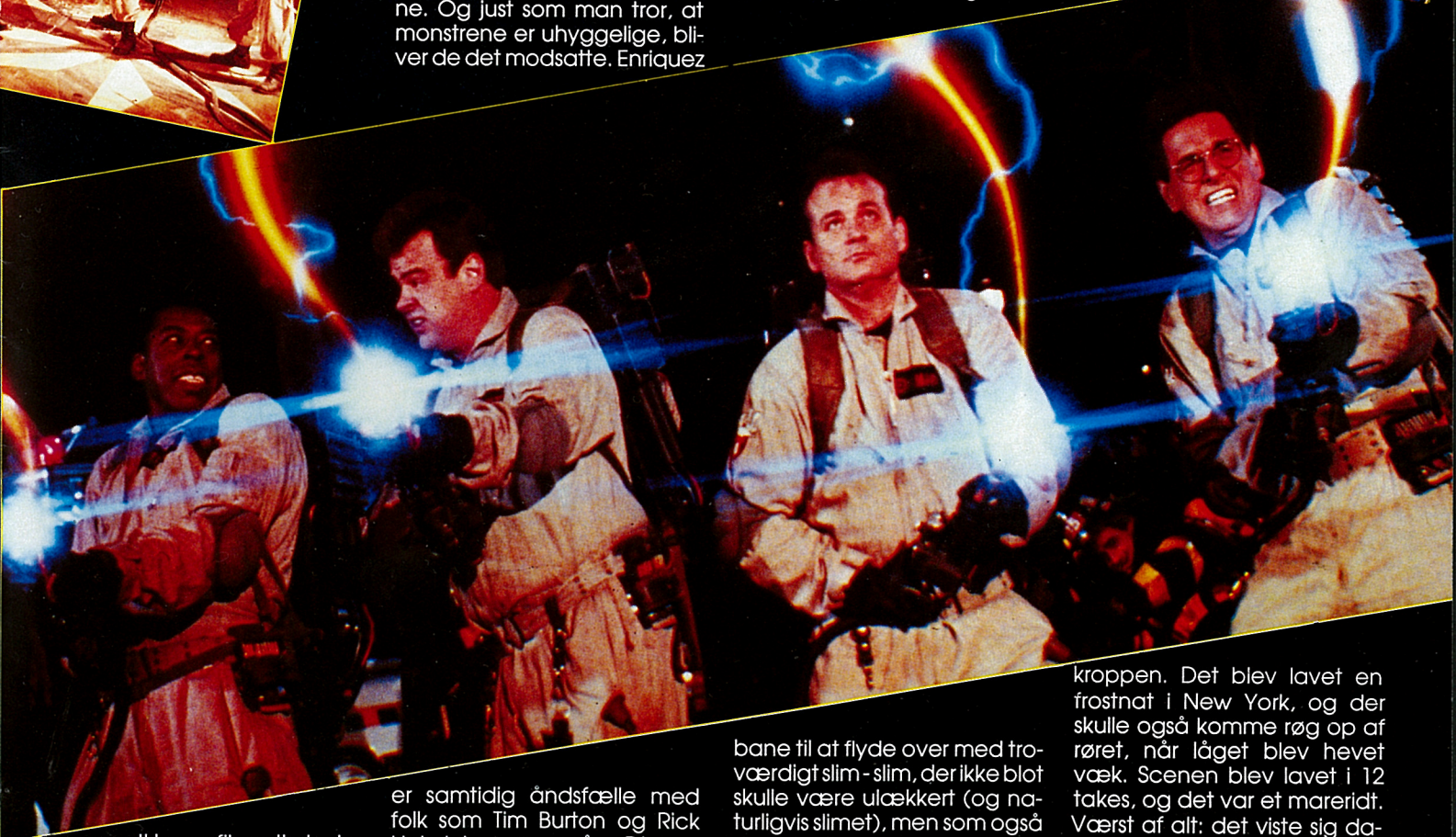
på vejen sørger Dennis Muren så for, at dukkerne passer ind i det univers, hvor de skal fungere.

Slimet

"Den mest dramatiske effekt i Ghostbusters II, var også den mest indviklede", fortæller Dennis Muren til CA. Og så er den tilmed også mere end ubehagelig for skuespillerne at arbejde med. *Slimet*.

Slimet er ektoplasmatisk, kommer fra det hinsides og opstår, fordi New York er så fyldt med aggression og negative vibrationer. Under New York ligger utallige kanaler og gange, opført af pioneren Alfred Eli Beech, der byggede første del af en undergrundsbane i 1870 - et projekt, der blev droppet, men som stadig ligger dernede et sted.

I LM's hårdeste opgave var at få den gamle undergrunds-



gammelt tegnefilmudtryk, der stammer fra Disney's tidlige dage - dengang, man fandt ud af, hvordan man kunne animere sine figurer, så de blev overbevisende og virkelige. Man lærte, at animatorerne skal "presse og strække" figurenes former langt mere, end de ville gøre i virkeligheden. Det giver en plastisk 3D virkning, som er en karikatur af virkeligheden... men som fungerer lige modsat: jo bedre en tegnet figur squasher og stretcher, jo mere realistisk virker

er samtidig åndsfælle med folk som Tim Burton og Rick Heinrichs, som også er Disney-skolede - de holder alle af kombinationen af humor og uhygge.

Men tegnearbejdet til "Ghostbusters II" er ikke noget, vi nogensinde ser på lærredet. Tegnersnes spøgelses-designs bruges af de mennesker, der bygger dukkerne - og her er man kommet langt. Man bruger et opbud af forskellige materialer i hver enkelt dukke: latex-gummi er en væsentlig bestanddel, men alt muligt finder vej. Og

bane til at flyde over med troværdigt slim-slim, der ikke blot skulle være ulækkert (og naturligvis slimet), men som også skulle forekomme levende, og ind i mellem forme sig helt besynderligt.

Løsningen kom til dels i form af noget diamanstøv, som blev lagt på overfladen. Det er vistnok sådan noget, bilmalere bruger til metallic-farver. Støv i masser af farver blev lagt ovenpå den flydende masse, mens pumper og andet maskineri fik væsken til at opføre sig mærkeligt.

I en enkelt scene skulle tre af Ghostbusterne komme op af et kloak hul med slim over hele

kroppen. Det blev lavet en frostnat i New York, og der skulle også komme røg op af røret, når låget blev hevet væk. Scenen blev lavet i 12 takes, og det var et mareridt. Værst af alt: det viste sig dagen efter, at hovedkameraet havde haft en fejl, så det hele skulle laves igen.

Så er det selvfølgelig betryggende for Ramis & Co. at vide, at slimet er helt uskadeligt, tilmed biologisk nedbrydeligt. Der er ganske vist farvestoffer i, men det er godkendte madfarver, og slimet lader sig sagtens vaske af, det generer ikke øjnene og det er tilmed spiseligt! Hvad ingen fra holdet dog havde lyst til at demonstrere...

INSIDE INTERVIEW

Jakob Sloth taler med programmørerne bag "Ghostbusters II" spillet.

Da den oprindelige spøgelsesfilm kom frem, blev den hurtigt fulgt op af David Crane's computerspil, der straks blev en af historiens største salgssucceser. Ganske som filmen. Derfor står det klart, at forventningerne til toeren er store - både lærred- og pixelmæssigt. Men i modsætning til filmselskabet er det ikke lykkedes Activision at genindfange de mennesker, der stod bag det originale produkt.

I stedet hyrede de Foursfield, et team der tidligere har lavet bl.a. Time Scanner. Foretagendet drives hovedsageligt af Ann og Stefan Ufnowski, der har oprettet hovedkontor i deres eget hus i Bratton, England. Stefan Ufnowski har tidligere været med i nu lukkede Adventuresoft, hvor han arbejdede med f.eks. Kayleth og Rebel Planet, så det siger sig selv, at han ikke er helt ny i branchen.

Selvfolgelig spørger man ikke en dame om hendes alder, men Ann var da villig til at afsløre, at parret havde to børn på 12-13 år, så standarden er i hvert fald lagt(!) Ann står hovedsageligt for design og promovering, mens Stefan både designer og programmerer.

Men selvfølgelig er de ikke de eneste medarbejdere i Foursfield. I det nærliggende Westbury har firmaet et lokale med programmeringsfaciliteter og sovemuligheder, så de resterende medarbejdere ikke behøver forlade stedet - heller ikke selvom det bliver sent! Colin Reed (20) programmerer 16 bit-versionerne, Paul Baker (21) står for Commodore 64 koden, og grafiktalentet Steve Green (20) sørger for alt billedmaterialet.

For at høre lidt mere om det ret hemmeligholdte spil ringede jeg til Foursfield og fik mig en snak med Ann, der ellers var på vej ud af døren for at køre the ud til staklerne i Westbury. Hun lod dog theen stå, og mens den med garanti blev kold, fik jeg en masse detaljer om Ghostbusters II: Spillet.

JAKOB: Hvordan gik det til, at I - et ret ukendt team - fik til opgave at programmere Ghostbusters II?

ANN: Activision har åbentbart været tilfredse med vores tidligere programmer, men en anden ting spiller nok også ind: Vi plejer aldrig at overskride tidsfristerne, og med et

film, der gerne skulle lanceres den første december (sammen med filmen i England, Red.) er det vigtigt at være færdig til tiden.

JAKOB: Hvornår fik I opgaven?

ANN: Vi begyndte i marts, hvor vi fik et manuskript til filmen. Selvfølgelig kunne vi ikke lave noget konkret, men vi begyndte da så småt at få forskellige ideer til designet.

JAKOB: Og hvad så?

ANN: I juni fik vi den færdige Ghostbusters II på video - samtidig med at den havde premiere i staterne. Vi så den, og så var det, at der rigtig kom gang i arbejdet. Vi fandt de 3 vigtigste scener i filmen, og så begyndte vi at designe...

JAKOB: Jeg har tit tænkt på en bestemt ting: hvordan designer man egentligt et spil?

ANN: Vi - Stefan og jeg - plejer hver for sig at udtænke nogle ideer, før vi sammen i et mindre skænderi får vendt forslagene rigtigt og strikket det hele sammen.

JAKOB: Tiden var vel allerede ved at løbe fra jer. I må have begyndt på programmeringen på dette tidspunkt, ikke?

ANN: Jo, Steve begyndte på grafikken - godt hjulpet af videoen - mens Colin, Stefan og Colin startede kodningen. Vi fik også fat i et par musikprogrammører, der skulle sørge for lydeffekter og musik.

JAKOB: Hvem?

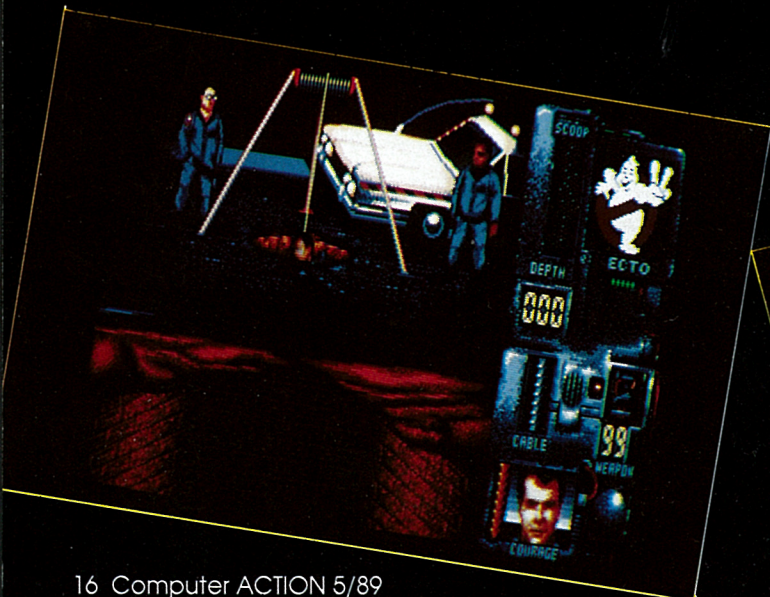
ANN: På 64'eren er det David Whittaker, mens Amiga-lyden ordnes af Dave Lowe, der har samlet nogle rigtig gode lydeffekter. Han har også lavet nogle rigtig fede melodier, f.eks. en ny version af den kendte kendskelsesmelodi... Vil du høre?

JAKOB: Ja, men hvordan?

ANN: Lige et øjeblik... Du får selvfølgelig ikke den gode lyd kvalitet i telefonrøret, men det skulle da være nok til en bedømmelse. (... da-da-da da daa da GHOSTBUSTERS! da-da ... KLIK!) Nå, hvad synes du så?

JAKOB: (Lidt imponeret, især over det samlede GHOSTBUSTERS!) det lyder faktisk ret godt. Er du sikker på, at I ikke bare har samlet 10 sekunder fra den originale sang?

ANN: 100%! Havde vi benyttet os af direkte sampling havde der ikke været plads til andet end musikken. Det, du



hørte, var en reel computer-melodi, men selvfølgelig med samplede instrumenter. JAKOB: Regner I med at få spillet færdigt til tiden?

ANN: Ja, Colombia har lige godkendt spillet - det forbeholder de sig faktisk ret til - så nu mangler der kun kopibeskyttelsen, før Ghostbusters II er en realitet. (Spillet skulle altså meget gerne være på vej mod butikkerne, når du læser dette, Red.)

JAKOB: Hvad med den tekniske side af sagen? Hvad programmerer I på 16 bit-maskinerne?

ANN: (AARGH!) Det der med programmeringen er ikke lige mig... Du får lige Stefan...

STEFAN: For at få den nødvendige hastighed laver vi selvfølgelig vores programmer i 68000 assembler. Og på 64'eren? Det samme der.

JAKOB: Der er mange Ami-

ga ejere, der er trætte af at skulle se på ST-grafik i deres spil. Hvordan har I løst 16 bit-problemet? STEFAN: Det er faktisk ret ironisk. Det meste af grafikken er designet på Amigaen for at kunne udnytte de 32 farver på denne maskine, men i den sidste ende blev vi alligevel nødt til skære et bit-plan for at få plads til alle figurerne. Vi valgte flere spøgelser fremfor flere farver.

JAKOB: Hvordan har det

været at lave et spil som Ghostbusters II? STEFAN: Det har været et hårdt projekt med masser af arbejde og en stram tidsplan, men jeg kan godt lide resultatet. Det er ellers hårdt at lave et spil, der gerne skal appellere til både 8 og 18 årige. Men det fedeste har nok været at få det originale manuskript til Ghostbusters II at se, før filmen overhovedet var færdig!

Jakob Sloth



SPIIL FILMEN!

Vi giver dig et eksklusivt preview af Ghostbusters II - spillet...

THEY'RE BACK!

Selve spillet består af 3 levels bundet sammen af tekst og digitaliserede billeder. Hvert af de helt forskellige underspil er bygget over en bestemt scene fra filmen, begyndende med "Van Horne", hvor du som Dan Aykroyd bliver firet ned i en luftskakt for at hente noget slim nede på bunden. Selvfølgelig vrirler det med forskellige spøgelser, der dog kan ordnes med den sædvanlige spøgelses støvsuger. I denne sektion er grafikken ganske udmærket, og således fortsætter det i næste underspil, Broadway, hvor du overtager kontrollen over Frihedsgudinden, der i dagens anledning er blevet vækket til

live af det slim, du fandt i luftskakten. Det vrirler med spøgelser, der - hvis de når frem til statuen - dræner det livgivende slim, og de må selvfølgelig elimineres... med ild fra Frihedsgudindens fakkell! Bag den solide kvinde vrirler det med "normale" mennesker, der skal beskyttes mod spøgelserne. Hvis du nedlægger et spøgelse opløses det til slim, og med et tryk på space kan du sende en af dine egne ud for at hente det og hælde det over Frihedsgudinden. Overlever du level 2 når du frem til det kunstmuseum, der lægger lokaler til den (sikkert) forrygende afslutning. For Ann ville - af hensyn til Colombia

og dem, der har planer om at se filmen - ikke røbe NOGET SOM HELST af handlingen; denne level er heller ikke beskrevet i manualen! Fast ligger det dog, at sidste afdeling af Ghostbusters II er et scrollende arcade-adventure "set i en vinkel af 30 grader" (det sagde Stefan ihvertfald), hvor du efter tur kontrollerer ALLE de fire Ghostbusters, der skal løse forskellige problemer.

Det lyder jo unægteligt imponerende, og den demovideo vi har set, ser da også ret lovende ud. Men alligevel: vent hellere på en fuldstændig anmeldelse i næste nummer.

Jakob Sloth

KONKURRENCE!

Activision er grebet af spøgelsesfeberen, og det engelske spilfirma har overhældt os med mystiske præmier. Vi kan derfor eksklusivt tilbyde vore læsere 10 utrolige "Ghostbusters II" t-shirts.

Det er der da ikke noget utroligt i, tænker du måske, men der tager du fejl. Disse t-shirts er nemlig ikke helt almindelige... de lysér i mørke! Og tro os: selvlysende t-shirts er det helt rigtige, når man skal skræmme familie og venner fra vid og sans! Desuden er der hele 25 "trøst-præmier" i form af flotte "Ghostbusters" plakater. Og så kommer det klassiske spørgsmål: hvad skal du gøre for at vinde? Hmmm... (lad mig se, hvad skal vi finde på denne gang)... JO, jeg har det!

Tegn et spøgelse eller et andet monster, og send til os på nedenstående adresse.

Du må selv bestemme, om dit uhyre skal være sjovt eller uhyggeligt (eller en blanding, ligesom i filmen!). Det vigtigste er, at du tegner på helt hvidt papir (ikke ternet eller linieret) med sort tusch. Hvis du vil, kan du farvelægge din tegning, men det er ikke noget krav. De mest originale tegninger vil blive udtrykket som vindere, og vi forbeholder os ret til frit at anvende de indsendte tegninger i bladet. Vi skal have din tegning inden årets udgang. Adressen er:
Computer ACTION
Ghostbusters konkurrence
St. Kongensgade 72
1264 København K

ARCADE ACTION

Jakob Sloth tilbragte for nyligt en hel eftermiddag i Londons største og førende spillehal. Her er hans rapport om alle de nye maskiner!

Under mit besøg i London kunne jeg selvfølgelig ikke dy mig for - sammen med nogle venner - at gå på opdagelse i en af millionbyens mange arcadehaller. Men ikke en hvilken som helst arcadehal. Nogle steder har de maskinerne ret hurtigt efter frigivelsen, andre steder er de et halvt år bagefter. Men et sted vrirler det med spil, der officielt ikke vil komme på gaden det første lange stykke tid, men bare står der til playtesting. Denne hal, der selvfølgelig var målet for mit besøg, drives af Kevin Williams for firmaet Electrocoin.

Før vi fandt småpengene frem, fik vi os en snak med Kevin i hans tydeligt arcade-skadede kontor. Her fik jeg en fortegnelse over alle maskinerne, komplet med producent, navn og "clearance". Nogle af spillene var nemlig så nye, at jeg hverken måtte skrive om dem eller tage screenshots! Det var næsten sørgeligt, for mange af de blacklistede spillemaskiner var RET utrolige.

Selvfolgelig må jeg ikke nævne navne (ellers bliver Kevin sur), men hvad ville du sige til et lille hurtigt snigridt i f.eks. opfølgeren til Chase H.Q. længe før alle andre? Så er standarden lagt - intet under, at der var ret fuldt og MEGET støjende i den lille arcadehal på 81 Tottenham Court Road, London.

Brugervenligt skydespil

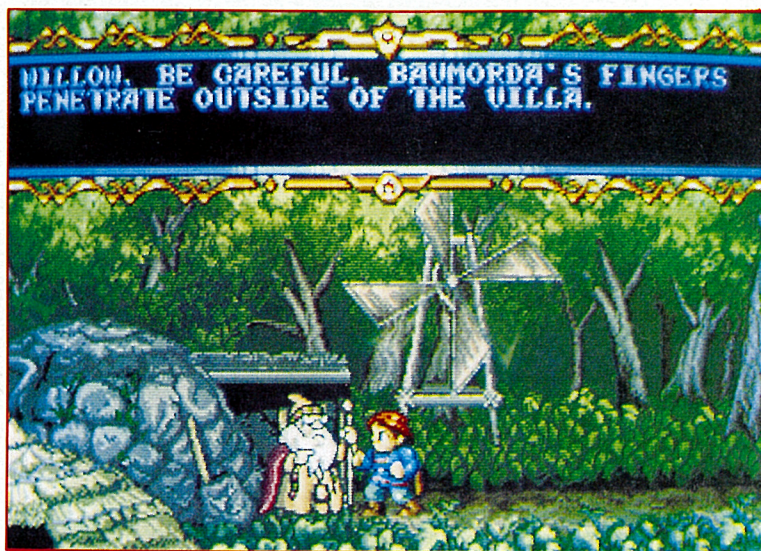
Vi begyndte vores rundtur med en maskine kaldet noget så ordinært som *Omega Fighter* - et spil med en handling, der er lige så forudsigelig som navnet antyder. Et gigantisk, fjendtligt rumskib fra det ydre rum dukker pludselig op af intetheden og vil uden tvivl ødelægge Jorden, hvis ikke du (plus evt. endnu en spiller) destruerer truslen. Selvfølgelig ved at gennemflyve en række automatisk scrollende

baner uden at dø. De første 6-9 levels foregår UDENPÅ den enorme angriber, hvor du med din fighter skal skyde monstre, kanonbatterier og lignende, samle ekstravåben og ellers passe på dig selv, hvis du vil overleve længe nok til at komme IND i fjenden, hvor de sidste baner er henlagt.

Indtil videre lyder det meget som alle andre zip-zap spil, men der er en lille forskel: *Omega Fighters* skydeknapper har auto-fire! Slut med at tromme febrilsk på den lille røde for at udsende plasmabolte - her sker det automatisk, bare du holder den ned! Oveni hatten er dit rumskib allerede fra starten ganske godt bevæbnet (autofiren skaber en næsten sammenhængende strøm af laserskud lige fra din fighter og op til toppen af skærmen!), og der går ikke længe før din firepower bliver endnu vildere. Det siger sig selv, at spillet er ret let, og endnu nemmere er det, hvis I er 2 på en gang. Grafikken er ikke enormt imponerende, men når du trykker på fire bliver den det. Skønt med et spil, hvor man for kun 20 pence kan opleve følelsen af overmagt lige fra starten! Og lyden? Hvem kan høre noget som helst et sted, hvor 30-40 tætpakkede arcademaskiner prøver at overdøve hinanden?

Double trouble

Efter lette *Omega Fighter* gik vi 4 meter videre til endnu et vandret scrollende shoot'em up: *Sagail*. I disse tider kan man ikke tjene penge på et forslidt koncept, hvis ikke man gør lidt ekstra ud af det, og det har Taito så sandelig også gjort - på hardwarens endda! De har sikkert tænkt sådan her: "Hvis et normalt skydespil er sjovt, så må et skydespil, der fylder to skærme på en gang være DOBBELT så sjovt!". Det er gjort før, men ikke særlig tit, og nu er



Willow får et par gode råd med på vejen af den lokale troldmand.

det altså gjort igen. To monitors er anbragt i forlængelse af hinanden, og tilsammen udgør de et spilleområde, hvor der er rigeligt med plads til 2 spillerstyrede rumskibe. Sammenføningen af skærmene er næsten perfekt, og skæmmes kun af en lidt misfarvet stribe nedover overgangen. Spilleren hælder 30 pence i hullet og får så lov til at deltage i et mystisk interplanetarisk krydstogt, der strækker sig lige fra solen og til Pluto, Uranus eller hvad den yderste planet i vores system nu hedder. Hver gang du gennemfører en klode skal du vælge mellem to forskellige ruter, der hver for sig fører dig gennem forskellige karakteriske scener fra planeten. For eksempel har du mulighed for at flyve over flere forskellige dele af vores egen jord, f.eks. et krigshærgede område.

For der er ALDRIG fredeligt i *Sagail*! Fra starten har du en slatten laser og nogle bomber, og selvom du har mulighed for at få fat i ekstravåben, er spillet SVÆRT. Ikke engang 2-spiller muligheden hjælper ret meget på den skyhøje dødsprocent (eller også var det min makker, der var for

debil. Hej Morten!). Grafikken er ganske udmærket, med lækre (omend abstrakte) aliens og veldefinerede baggrunde.

Flyvende kødklumper

Det sidste rene, scrollende skydespil vi prøvede, var *Prehistoric Isle* fra SNK. Plottet, der minder om noget fra en gammel amerikansk B-film, lyder således: vi skriver 1930, og befinder os et sted i nærheden af Bahamaøerne. Pludselig dukker en mystisk forhistorisk ø op af det rene ingenting, og den må selvfølgelig udforskes. Alene eller sammen med en kammerat går turen i et gammelt biplan (eller to) gennem fantastiske fortidslandskaber, hvor du støder på uvrerlige eksemplarer af pterodactyler, brontosaurier, en for længst udgået model af Homo Sapiens samt masser af andre uddøde øgler... og skyder dem i småstykker!

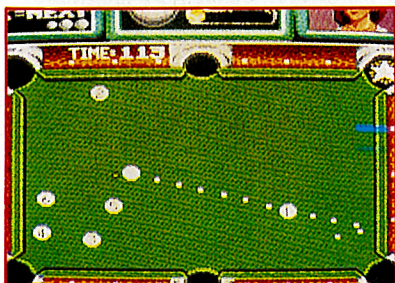
I begyndelsen er du bevæbnet med et normalt maskingevær, men som sædvanlig er der masser af isenkram at finde længere inde i spillet. Grafikken er ganske god, lidt tegneserieagtig og af og til ret ulækker! De fleste



"Sagali" er billedet sat sammen af to skærme.



Willow – Et typisk "end of level" monster.



Den stiplede linje viser kuglens bane i "Pocket Gal 2".



"Det er så yndigt at følges ad"... (Mechanized Attack).



Masser af gadevold i "Gang Wars".

små dyr forsvinder uden meget ståhej, når de bliver skudt, men nogle af de store gør lidt mere ud af det: kæmpeflagmusene eksploderer i en regn af blod, mens flere af de mere fyldige øgler forvandles til et mindre springvand af kødklumper, der flyver til alle sider! Kevin Williams, der personligt har gennemført alle spillene i hallen (selvfølgelig med brug af cheat-mode, ikk'?), fortalte mig i detaljer om den overraskende slutskovens, der klart lægger op til en toer, dog ikke med samme hovedperson... Hvis du ikke helt forstår, hvad jeg mener (og det tror jeg ikke, at du gør), må du hellere skrabte et par hundrede enkroner sammen og finde ned til den nærmeste "Prehistoric Isle" maskine for at udforske dette udmærkede og ikke alt for svære voldsspil.

Wroom....!

Det eneste nye kørespil, Kevin ville lade mig skrive om, er Jalecos *Big Run*. I *Big Run* er du ikke bare ude at lufte kæresten i den røde Ferrari - her gælder det både hæder og penge. Maskinen er bygget over det kendte Paris-Dakhar

løb, der af mange betragtes som et af verdens hårdeste. I modsætning til de federe bilspil er der ikke nogen hydraulik i *Big Run* - kun nogle dunk i rattet, når det går hårdest til. Men det betyder absolut ikke, at coin-op'en er lige til lossepladsen! Maskinen er udstyret med rat (næææhhhh..., Red.), to gear, en speeder, en bremse og så et velfungerende horn, der kan skabe lidt ekstra plads i en presset situation og forhindre en kollision.

Din bil går ikke i stykker (eller også har du et uendeligt lager af dem), men hver ulykke tærer på din sparsomme tid, og hvis du ikke gennemfører en etape hurtigt nok er det slut, og du må proppe endnu 50 pence i for at fortsætte. Grafikken er rigtig flot med en god 3D-effekt, fede detaljer og masser af hastighed. Der er både dårlig vej, bakker, der får din bil til at flyve gennem luften, sandstorme, faldefærdige broer og meget andet. Min personlige favorit var dog et stort reklameskilt lidt udenfor Paris. Skiltets hovedfeature er en tiltrækkende ung dame, og jeg blev så befippet da jeg kørte forbi første gang, at jeg røg direkte på kollisionskurs.

"Bum!" sagde det, da jeg hamrede ind i skiltet, og "Bam!" sagde det, da kvinden faldt fra sin ophøjede position og lige ned foran bilen! Jeg begik den fejl i næsten alle mine spil.

Udover det fede gameplay byder *Big Run* også på endnu en feature, der sikkert ikke vil komme ret mange til gode. Med specielle kabler er det muligt at forbinde op til 8 *Big Run* maskiner, så flere arcadefreaks kan køre mod hinanden. Ikke noget, du vil se i grilleren på hjørnet, men alligevel en ting, der ifølge Kevin allerede skulle være virkelighed et par steder i Tyskland og vist også i London. I Danmark? Sandsynligvis aldrig!

Pervers pool

Pocket Gal 2 fra Data East er en af de mest kedelige arcade-maskiner, jeg nogensinde har set! Teknisk set er det udmærket, men formålsløst udi det ekstreme!

Pocket Gal 2 er... et Strip Pool spil! Du spiller efter de sædvanlige Pool-regler, og hvis du er god, kan du få en japansk tegneseriekvinde klædt af til skindet, altimens hun ivrigt kommenterer slagets gang på japansk! Styrke og retning af dit skud kontrolleres med joysticket, og selvfølgelig kan du også lave forskellige trickede skud for en speciel bonus. Men det er også det hele. Og så spørger man sig selv: Hvem gider spille billard på en arcade-maskine, hvis man kan gå ind på en bar og prøve "the real thing", og hvem gider trække tøjet af en japansk tegneseriekvinde, hvis man kan gøre det samme med de danske piger? Ikke anbefalelsesværdigt, men det bliver sikkert konverteret til de forskellige hjemmecomputere alligevel!

Spil filmen!

De mindre hærdede spillere blandt os vil nok kunne få



Øøhhh... Davs! (Gang Wars).

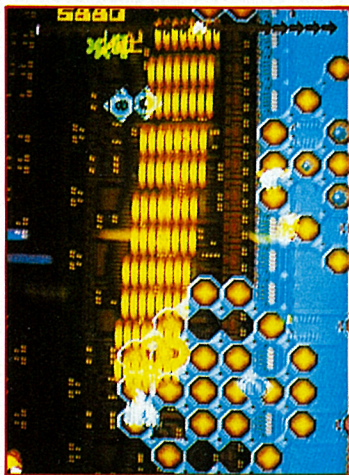
◀ meget sjov ud af *Willow* fra Capcom. Spillet er selvfølgelig baseret på filmen af samme navn, og minder mest af alt om *Ghost 'n' Goblins* for mindreårige. Du styrer en lille fyr rundt på en bane, der push-scroller fra højre mod venstre. Af og til bliver du angrebet af onde riddere, der dog hurtigt kan forvandles til mønter med et skud fra din magiske zapper. Med jævne mellemrum finder du butikker, hvor du kan købe forskelligt ekstraudstyr for slanterne. Det være sig mere energi, større hastighed eller bedre våben. Og så er der selvfølgelig de evigt tilbagevendende monstre for enden af hver bane. Første konfrontation foregår på en smal hængebro og udkæmpes mod en gal troldmand, der forvandler det ellers lette spil til noget af en prøvelse. Meget pæn i det grafiske, men ikke et spil, der formåede at fange mig ret længe. Men: MÅSKE er det noget for dig.

Gang i den!

Der findes ingen arcadehaller uden mindst eet beat'em up spil, og Electrocoin havde da også flere af slagsen. Nyest og mest interessant var *Gang Wars* fra SNK. En utrolig attract-sequence med filmagtige sekvenser og tale (som vi på grund af baggrundstøj ikke forstod et ord af) dækkede over et spil, der nok bedst kan beskrives som en uofficiel version af *Double Dragon II*.

En eller to spillere overtager rollen som en dreng og en pige, der skal befri deres tilfangetagne småsøskende (jeg forstår ikke, at de gider!). Selvfølgelig indebærer dette, at de først må kæmpe sig gennem masser af levels fyldt med bøller, kampsoldater og andet godt.

Figurene er store, men alligevel velanimerede. De scrol-



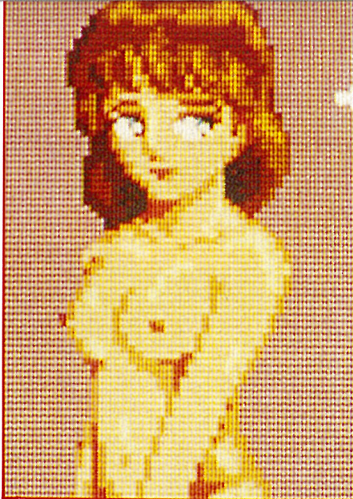
Omega Fighter – et heftigt shoot'em up!

lende baggrunde er veldesignede, og vore 2 helte har mange forskellige slag at vælge imellem. Det er selvfølgelig ikke altid nok, så der er også mulighed for at finde forskellige våben. Disse rangerer fra metalstave med beton i enden, over rifler, og til endnu værre ting, som jeg slet ikke vil beskrive her.

Men fjenden har absolut fortjent det! Hver gang du bliver ramt, stiller de sig op og griner, og så er de jo også i overalt! Mellem hver level blændes der op for en lille filmagtig sekvens a la introen, hvorpå spillerne får lov til at fordele eventuelle styrkepoint på "power", "speed" eller "guard". Herefter fortsætter ned-sablingen på næste bane - bare lidt vildere. Hvis du kunne lide *Double Dragon*, vil du absolut også få smag for *Gang Wars*.

Mere vold!

Vores absolutte favoritspil i hallen må uden tvivl siges at være Segas *Golden Axe*. Egentlig er det bare "endnu et beat'em up", men med masser af ekstra features og lækre detaljer. Historien er som den plejer at være: din familie er blevet dræbt af den onde "Dark Serpent", og nu står der HÆVN på menuen. Først over



"Pocket Gal 2" er enhver japaners drøm. De er skøre, de jansere!

den ondes tro hjælpere, så over svinet in person. Som i så mange andre spil er det muligt at tackle "Dark Serpent" to og to. Før det hele går i gang har man mulighed for at vælge sig en person ud fra tre mulige - måske en øksebevæbnet, lavstammet mand eller måske hellere en smuk kvinde udstyret med et langt sværd? Når det er gjort, ses en lille introsekvens, og så er start-skuddet gået!

Hver spiller har en lang række slag og tre skydeknapper til rådighed, men der går ingen tid, før man har oparbejdet et udmærket slagrepertoire. Alerede fra starten er grafikken i top, og de store figurer giver masser af grafisk detalje i kamp-sekvenserne. Og der er den helt rigtige "feel" over volden. Du bliver angrebet af en eller anden bandit, smækker ham en, så han går i knæ, hamrer ham lidt i skallen med enden af sværdet - bare for et syns skyld - og sender ham derefter på en mindre flyvetur henover skærmen! Det ser SÅ godt ud!

Men der er mere end som så. Lidt længere henne i spillet begynder fjenderne at alliere sig med hæslige ridedyr - f.eks. ildsprudlende drager og mystiske tingester med skorpionhale - der gør fremrykningen væsentligt sværere. Heldigvis kan rytterne stødes af med et velrettet slag, og så står det dig frit for at overtage gangeren. Det er enormt fedt at ride rundt på en drage og flambe enhver, der prøver at komme nær (incl. ens samarbejdspartner)!

For enden af hver bane findes der et eller flere særligt vilde monstre, der skal nedkæmpes, før næste level kan indtages, og det kan godt være HÆRDT. Derfor er det heldigt, at der også er magi med i spillet. Hver af de 3 figurer er seje til een bestemt form

for trolddom, og de behøver ikke andet end en eller flere magiske drikke for at kaste en formular. Jo flere drikke, jo stærkere effekt... og jo flottere grafik. Nogle af formularene virker som atomeksplosioner, mens andre bygger på lyn og torden. Eneste fællestræk er, at de alle er dødelige for fjenden. De magiske drikke hugges fra små nisser, der dukker op af og til. Spark nissen(!) og han smider en flaske, spark ham igen og han smider een til. Det gælder bare om at sørge for, at han ikke undslipper, så er der magi til alle! Et af de fedeste arcadespil jeg nogensinde har spillet, og det endda for kun 30 pence. Prøv det!

Ra-ta-ta-ta!

Først kom *Operation Wolf*. Så kom *Operation Thunderbolt*. Og nu er *Mechanized Attack* på gaden. Skåret over samme læst som de to første: et ordinært kabinet påmonteret 2 maskinpistoler incl. aftrækere. Handlingen er simpel - der er jo ikke RET mange ting, man kan gøre med en maskinpistol: skyd fjenden, før de skyder dig. Du (evt. I) begynder voldsturneen i en båd på åbent hav. I angribes konstant af helikoptere, fly, både og selvfølgelig jægersoldater med licens til at dræbe. Men det har I også! Nyd maskinpistolens rysten, når du holder aftrækkeren inde og makuler i 1000-vis af mennesker (plus en hel u-båd for enden af level 1!) til en pris af 30 pence for eet liv.

Et simpelt spil, der absolut får adrenalinen til at pumpe, også selvom det er ret svært. De påmonterede maskinpistoler gør det til en oplevelse, man ikke skal være foruden!

Det kommer...

Der er ingen tvivl om, at der er noget ved at drive rundt i en arcadehal - hvis man altså har penge på lommen. Spillene bliver bedre og bedre og flottere og flottere. Mange af dem er rene oplevelser uden særligt meget gameplay, og ligeså mange er næsten umulige at konvertere til hjemmecomputere. Men forsøget skal nok blive gjort, ligegyldig hvor umulig licensen måtte lyde (se bare *Afterburner!*). Valget må være, om man vil vade ned på grillen for at spille den ægte vare, eller om man vil vente på de forhåbentlig gode konverteringer. Jeg ved godt, hvad JEG vil gøre...

Jakob Sloth

SPIL ...til rigtige priser!

C64:

A.P.B.
CURSE OF AZURE BONDS
FORGOTTEN WORLDS
HOSTAGES
INDIANA JONES...
RED HEAT
NEW ZEALAND STORY
PRESIDENT ELECT 1986
STEEL THUNDER
PHOBIA

CASS. FRA KR. 159,-
DISK. FRA KR. 199,-

AMIGA:

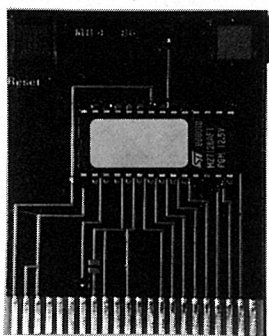
DRAGON NINJA
DARKSIDE
FALCON MISSION DISK
F.O.F.T.
GRAND PRIX CIRCUIT
KING ARTHUR
LICENSE TO KILL
R.V.F. HONDA
FAST BREAK
JOURNEY.....EARTH

DISK. FRA KR. 299,-



DAISY Software
Gl. Kongevej 92
1850 Fr. Berg C
Tlf.: 3131 7523

COMMODORE 64 TURBO



3-i-én
Båndturbo
Diskturbo
Disk kopi

PRIS: 87 kr.
8 dages gratis prøvetid.

Ring også lørdag/søndag.

75 64 35 36

PROBLEMER?

TAK, VI KENDER DET!!! DU SIDDER
KRUMBØJET OVER COMPUTEREN.
DET ER NAT. DU SIDDER FAST...

I ET ADVENTURE!

Adventure-Klubben er en klub for eventyrere. Hver måned udgiver vi et blad KUN om adventures og rollespil. Bladet er spækket med tips, anmeldelser, konkurrencer og morsomme artikler m.m.

Derudover har medlemmerne adgang til en GRATIS telefonhelpline næsten HVER DAG. Her har man muligheden for at få hjælp, tips eller blot en hyggelig sludder om adventures med klubbens medarbejdere.

Alle læserne er meget tilfredse. Blandt læserne kan vi bl. a. finde TDM (COMputer), NYX (COMputer), The Magic One (Computer ACTION), Bigby (IC RUN) og Peter 'Mr. Coke' Normann (Computer ACTION).

Hvert nummer koster den usle sum kr. 15,55 ex. porto og incl. moms. TILBUD: Få en kompilation af de seks første numre for kun kr. 48,00!!! (FEDT NOK!!!)

Skriv til:

Adventure-Klubben
Vestergade 25A
4930 Maribo
Tlf. 53 88 47 17

Eller ring:

ATARI
COMPUTER
CENTER

Ring efter vor
omfattende
prisliste.

Postordre over
hele landet.

Autoriseret
ATARI
Computer Center

DIGISOFT
Tværgade 6
4800 Nyk.F.
54 85 83 85

Vi har det din
ATARI ST
ønsker sig til jul!

•Underholdning

(Action/Strategi/Adventure)

•Serøs Software

(Tekstbehandling/Musik/Database/DTP/m.m.)

•Tilbehør

(Monitore/Harddisk/Printere/m.m.)

•Udvidelser

(RAM/Eprombrændere/PC-emulatore/m.m.)

Har du INGEN **ATARI ST**, så klarer vi også det!

Hele denne annonce er lavet med **ATARI** programmerne OLIVE og CALAMUS DTP på en **ATARI MEGA ST4**

MAIL BOX

SINCLAIR DIS-KRIMINATION?

Ja, ja da. Så prøver jeg for 3. gang at få en annonce for vores klubblad "Sinclair Freakeren" med i læsermarkedet. De 2 første gange blev kuponen indsendt rettidigt, men kom ikke med. Også denne gang kommer kuponen så hurtigt det har kunnet lade sig gøre.

Jeg ved ikke, om det har noget at gøre med, at vi FREAKERE tilhører en uddøende race, at man overser vores "spagfærdige" forsøg på at komme til orde. Vi ved såmænd godt at vores computere ikke er så gode som alle de andre, men ikke desto mindre er vi nogle håndfulde (pt. 220 medlemmer), der kan lide at holde de gamle 'putere ved lige.

Vi har jo også lidt optimisme tilbage efter offentliggørelsen af den nye SAM COUPE, hvilket nys er sket i London. Som New Computer Express skriver i deres anmeldelse: "The new king of 8-bit"! Vis os derfor, at I er et uafhængigt datablad, der ikke bare tier os ihjel. I øjeblikket er der så vidt jeg ved 2 klubber, der beskæftiger sig med Sinclair computere nemlig "Sinclair Freakeren" og "Dataklubben" (der kan træffes på telefon 01 939546),

hvoraf vi er den største. Vedlagt er det sidste nye nummer af vores medlemsblad. Leif Mortensen, Vejle

Jeg forsikrer dig for, at vi ikke er ude på at tie nogen ihjel. Hvis du har indsendt en annonce, og den ikke er blevet trykt, må det bero på en fejltagelse - enten hos os eller hos postvæsenet. Under alle omstændigheder har jeg personligt sørget for, at din annonce er med i denne måneds læsermarked. Hvis annoncen stadigvæk mangler, kan der ligge en terror-handling bag vi har længe haft mistanke om, at "FMSC" (Folkefronten Mod Sinclair Computere) har infiltreret vores trykkeri.

Jeg synes det er et flot blad I laver, men som du selv siger, så er tiden jo for længst løbet fra Spectrum, ZX81, QL og hvad de ellers hedder.

Der er delte meninger om den nye Spectrum-kompatible SAM COUPE. Vores redaktionelle englænder Mel Croucher (bedre kendt som "Onkel Mel") er helt vild med den nye maskine, men det skyldes muligvis, at han selv har skrevet manualen og iverigt har været dybt involveret i markedsføringen af SAM computeren. Mel påstår dog hårdnakket, at hans begejstring er 100% objektiv. De er skøre de englændere.

NEJ TIL MUSIK OG FILM

Jeg synes det er et helt ultimativt blad, I har fået bikset sammen her. Men pas på, lad det ikke gå samme vej som Soft Today mht. musik-, video- og biograf-anmeldelser inde i bladet. Det ville fuldstændig spolere jeres ellers så gode blad. Sådan noget bras hører ikke hjemme i et computerblad, så kan man købe noget der handler om det i stedet for. En anden ting er, at I godt kunne tage at ofre en halv side til en computer hitliste en gang imellem. Læsernes egen selvfølgelig. Ellers er je-

res blad helt tiptop. M.P.

Jeg er helt enig med dig - tror jeg nok. Det kommer nemlig lidt an på, hvad du mener.

Jeg giver dig ret i, at det er helt malplaceret med en fast sektion, hvor man anmelder film og plader. Til gengæld kan jeg ikke se noget forkert i at skrive om en ny film, hvis den har noget at gøre med computere eller et givet spil. Det gælder f.eks. Batman i nr. 3 og altså senest Ghostbusters II. Synes du også, at disse artikler er for meget? Hitlisterne kommer, så snart vi har stemmer nok, men det har jeg vist allerede sagt et par gange...

AMIGA... AMEN!

(Følgende brev er skrevet bag på skemaet til konkurrencen i CA2:)

Åh, CA's redaktion! Lad mig vinde den Amiga. Jeg vil blive så glad som en lille julegris. Jeg vil vende mig i retning af redaktionen og kaste mig på jorden en gang dagligt i tre måneder for at prise jer. Hvis I altså...

Ja, I har ret! Jeg er forelsket i dyret, og kun I.. Jeg gentager KUN I.. kan hjælpe mig. Min 64'er står her helt alene, og vil så gerne have noget at lege med.

Jeg lover aldrig mere at bare KIGGE til den side, hvor jeres ærkefjende "Games Preview" ligger. På spejderære. PLEASE!!

Thorkild Frandsen, Ryomgård

Desværre Thorkild - den slags metoder hjælper ikke i fair konkurrence. Med andre ord: nul Amiga!

Vi synes dog det er synd for din 64'er, at den mangler noget at lege med, så derfor sender vi dig et par C64 spil i stedet. Til gengæld kan du nu nøjes med at bede til os en gang dagligt i fjorten dage...

HIT OG SHIT

Jeg synes dere burde begynde med en side med CHARTS-mestselgende spill på 64 og Amiga, ev. også de andre maskiner. Håper dere begynder med REVIEWS av arcade-spil. Det gør bl.a. Commodore User, og det synes jeg er bral

Liker ikke logoen til "HIT" og "SHIT". Synes dere burde re-vurdere dem. Hva med å la et profesjonelt reklamefirma ta seg av dem? De dere har nå er

simple og lite imponerende. Det skal jo være noe "stort" å bli kåret til en "HIT". Ellers er bladet bra. Frode Erikson, Hundvåg - Norge

Problemet med hitlister er, at der ikke bliver solgt nok originale spil i Danmark (eller i Norge for den sags skyld), til at man kan basere en liste på spilsalget. Det ville være alt for tilfældigt og upålideligt. Man kunne derimod godt lave en liste over spillenes popularitet

hos læserne, men det kræver at I sender jeres TOP-5 herind. Så snart vi har modtaget stemmer nok, trykker vi vores første hitliste.

Jeg er helt enig med din bedømmelse af de gamle logoer, og det er selvfølgelig også derfor, vi har skiftet dem ud. Håber du er tilfreds - det er Peter Hvidtved, der har lavet de nye logoer i airbrush, og jeg synes selv, han er sluppet rigtig godt fra det. Forresten: Vi er blevet kontaktet af et engelsk spilfirma, som synes

"SHIT" er et meget anstødeligt udtryk. Det pågældende firma har endda truet med at boykotte os, hvis vi ikke omgående holder op med at hæfte latrinære udtryk på deres spil (dette er ikke nogen spøg, det er faktisk rigtigt!). Hvad mener læserne om den sag? Skulle vi hellere kalde de dårlige spil for "puha" eller "pølle"? Eller har I andre gode forslag?

Censur er et ukendt begreb i CA's store læserbrevkasse, hvor ALLE kan komme frit til orde. Skriv ind, hvis du har meninger, spørgsmål eller sjove påfund. Hver måned overræber vi indsenderne af de bedste og sjoveste

breve med spændende spil-præmier, så husk at skrive, hvilken computer du har. Adressen til Danmarks mest levende brevkasse er: Mailbox, Computer ACTION, St. Kongensgade 72, 1264 Kbh K.

SPIL-PATRIOT

Tak for det bedste og mest veludførte blad på markedet. Nå, det var nu ikke bare for at rose jer, at jeg slap min computer og bevægede mig helt ned til postkassen. Jeg har nemlig tænkt mig at kommentere de danske softwarehuse - eller rettere: manglen på samme.

Som vi alle ved, er det ikke

ligefrem spilproducenter, der udgør den største del af befolkningen i Danmark - men det skal snart blive anderledes. Bare vent til Schluter sænker skatterne og vilkårene for nystartede firmaer bliver bedre - HA!, joke.

Nå, cut the crap - for faktisk så tror jeg, det nok skal lykkes at få stablet et konkurrencedygtigt softwarehus på bene-

ne herhjemme. Der sidder nemlig ret mange ambitiøse entusiaster rundt omkring i den danske nat, som febrilsk prøver at gøre drømmen til virkelighed - drømmen om at få udgivet et spil. I starten vil det naturligvis ske gennem store og etablerede firmaer, som allerede er kendte i branchen. Men efterhånden som flere og flere dansk-produce-

rede spil kommer på markedet, og verden har erkendt den danske kvalitet, så er det store spring klar til at blive sprunget - og vi klarer det.

... And their names will rise with proudness - and bring glory to their land!

Anders N. Shultz, Brædstrup

That's the spirit! (Læs om realiteterne på side 10).



SKRØBELIGT JOYBOARD?

Tillykke med det nye (?) blad. Jeg sidder netop med nr. 2 i hånden og tænker: kan det nu passe? Jeg har nemlig slået op på side 37 og ser overskriften "Det ultimative joystick?". Jeg er glad for det spørgsmålstegn!

Min nabo har det selvsamme joyboard, og jeg synes det er en god ide med trinløs autofire. Men det forholder sig sådan, at hans styrepind er sunket en del ned i soklen, så det nu piver afsindigt og er enormt trægt. Joyboardet er en måned gammelt, og der er ikke engang blevet spillet sportsspil med det (det har såmænd ikke engang været på gulvet endnu!).

Derfor synes jeg lige jeg ville advare andre, der har tænkt sig at bruge deres joystick i længere end en måned. Det kan selvfølgelig være, at det er et unikt tilfælde, meeeeee man kan aldrig være sikker. PS. CA er det bedste computerblad, jeg nogensinde har

set!!!! PPS. Jeg så, at man måtte indsende 500 krone sedler, men jeg har i stedet indsendt lidt penge fra det sorte marked (pas på, de er meget lyssky).

PPPS. "Hvad er klokken?" spurgte den ene mand den anden. "Det ved jeg ikke" svarede han, "jeg er ikke kendt i dette kvarter."

Martin Buch, Grenå

Vi testede joyboardet i godt en måned (også med sportsspil) uden at noget gik galt. For ganske nyligt sad vi så og spillede Kick Off, og pludselig faldt joyboardet totalt fra hinanden i hænderne på chefredaktøren. Nu skal det retfærdigt siges, at redaktøren er kendt for sine hårdhændede armbevægelser i Kick Off, men alligevel... Hvis det samme sker for jer, anbefaler vi under alle omstændigheder, at I klager til forhandleren.

Mange tak for pengesedlen. Noget skal du jo have for pengene (og vitsen - trods alt!), så vi sender dig en pæn bunke spil til din 64'er.

HIGHSCORE LISTE

Først vil jeg sige tak for et udmærket computerblad. Her er lidt spørgsmål:

1. Hvad med at få nogle sider om arcade maskiner?
2. Kan I ikke lave en side med læsernes highscores til forskellige spil?
3. Hvornår kommer Indiana Jones Adventure game til Commodore 64?
4. Kommer Shadow of the Beast til Commodore 64?

Christian L. Farum

1. Vi skriver jævnligt om de

nyeste arcade maskiner. Se fx. "Arcade Action" i dette nummer.

2. Det har været forsøgt før, men ikke uden problemer. Det er f.eks. umuligt at tjekke, om de indsendte scores er rigtige, og der vil altid være nogen, der snyder. Og hvilke spil skulle man så tage med på listen? Og hvilke versioner?

Der er sikkert lige så mange forskellige svar på disse spørgsmål, som der er læsere af CA. Og det er mange!

3. Aldrig (sorry).

4. Nej (mer' sorry).

HVOR FÅS SPILLENE?

Hvor er det altså bare et overfedt blad I har. Det skal man jo sige for at komme med i bladet. Nej OK, det ER virkelig et fedt blad I laver. Men nu til spørgsmålene:

1. Hvorfor skriver I ikke, hvor man kan købe spillene?
2. Kan man få Technocop til C64, og hvad koster det?
3. Hvad koster et godt modem til 64'eren?

Jakob Junker

1. Det er et stort problem, du der er inde på. Mange mennesker har svært ved at finde det spil, de er ude efter, i butik-

kerne. Desværre har vi som computerblad ingen mulighed for at vide, hvilke forhandlere, der har hvad. Hvis du er helt lost, kan du evt. indrykke en annonce under "købes" i vores Læsermarked.

2. Ja, men det er efterhånden et halvgammelt spil, så ovennævnte problemstilling gør sig altså også gældende her. Nu ligger det heldigvis sådan, at vi er enormt flinke her på CA. Så hvis du skriver til os med din fulde adresse, vil vi straks sende dig et gratis eksemplar af Technocop til C64.

3. I CA3 testede vi bl.a. "Multi-modem 64", som koster ca. 1695 kr. CA3 kan stadig bestilles fra forlaget på tlf. 33 912833

LÆSERMARKED

KØBES

Wonderboy in Monsterland købes til Commodore 64 på bånd. Henv. Per. Prisen kan vi tale om. 97 172588

Diskdrev 1541, disketter, diskette box, evt. farvemonitor. Alt sammen til en Commodore 64. Spørg efter Simon. 75 895328

Interceptor og Falcon spil i original version til Amiga. God pris gives. 97 724846

Kassettespil til C64. Wrestling, Wulf med Hulk Hogan og Championship wrestling spil. 42 528204

Ubiks Music til C64. Kun originalt med instruktioner. 66 186646

Jeg søger en bog! "Programmers Reference Guide" til Commodore 64. Prisen kan vi tale om. Spørg efter Jan Hansen. 75 524590

SÆLGES

Commodore sound sampler til Commodore 64. Anmeldt i Computer ACTION nr. 2. Inkl. mikrofon og software. Meget høj lyd kvalitet. Pris: 500 kr. 86 272517

Amstrad CPC 664, indbyg. disc m. båndopt., computerbord, org. spil, joyst., grøn skærm, 2 bøger. Velholdt. Kr 3000,- 31 748202

KATASTROFE PÅ TITAN. Spændende adventure på DANSK til C64/128. Kun disk! Kr 55,- 42 954697

Lite brukt ACTION REPLAY Mk. 5 PRO: Nkr 490,- Flight Simulator II til C64 disk: Nkr 250,- Send bestilling til Lars Inge Brigtzen, Sveveien 34, N-8520 Ankenesstrand, Norge. 082/59191

KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (sæt X) :

KØB ☐. SALG ☐. BYTTE ☐. OPSLAGSTAVLEN ☐.

Annoncetext (max 40 ord): _____

Telefon-nr: _____

Kuponen sendes til:
COMPUTER ACTION
St. Kongensgade 72
1264 København K,

Her er en frisk udgave af den obligatoriske "Køb-Salg-Bytte" sektion, hvor læserne kan kontakte hinanden med tilbud, efterlysninger, nødråb og mange andre informationer. Det er gratis at bruge denne service, så send din kupon til os idag!

BEMÆRK!
Deter ulovligt at sælge og videre distribuere piratkopieret software. Annoncer, der af redaktionen skønnes at omfatte sådanne kopier, vil ikke blive optaget. Alle annoncer skal være forsynet med telefonnummer eller adresse.

Komplet C64 sæt bestående af: C64, båndoptager og disk station 1541 med ORIGINALE spil, printer (Seikosha SP-180VC), 2 kapsler: ACTION REPLAY MKV-PRO inkl. dansk manual og graphic disk, The Final Cartridge III inkl. dansk manual, div. computerbøger og 2 joysticks. Saml. pris: 4000 kr. Henv. Lars. 42 450376

Commodore 128D m. printer, cp/m, Comal 80, 50 disketter, diskbox (100) og et joystick. Kun 1/2 år gammelt. 6000 kr. Henv. Lars. 53 553388

Joystick sælges. Moonraker. Kr. 60 + porto eller højstbydende. Frode A.B. Erikson, Constitutions vei 12, 4085 Hundvåg, Norge. N-(04)547642

Amiga 500 med stereo monitor og computerbord, joystick og ca. 60 spil sælges. Pris: 6000 kr. Henv. Lars. 97 921475

Originale PC spil sælges. Fx. Menace, Baal, Ferrari Formula 1, Prophecy + flere. Prisen taler vi om. 86 272517

Originale C64 båndspil. BILLIGSPIL: River Raid, L.A. Swat, Graphic editor + mange flere. 30 kr pr. stk. FULDPRIS: Daley Thompsons OL Challenge, Superman

(ny version) + mange flere. 120 kr pr. stk. Ialt 33 spil. Ring efter kl. 19.00 og tal med Rene. 00929 816873

C64, datasette, diskdrive 1541, Phillips monitor, Okimate 20 farveprinter, 1 joystick, manualer og div. software: 4000 kr. Comal 80

Version 2.0 incl. manual: 600 kr. 02 974397

C64. Vil du købe nogle billige spil, så skriv til: Mikael Johannesen, Bredkær 11, 2650 Hvidovre. 31 471167

SEGA. Afterburner, Altered Beast og Outrun sælges. Evt. i bytte med andre spil. Afterburner og Altered Beast 220 kr. Outrun 200 kr. 42 892590

Farvemonitor (C1802) til C64/128 med kabel og manual, ca 6 mndr. garanti, evt. bytte med modem eller printer til Amiga. Pris: kr. 1200. 98 371221

C64 med 1541, monitor 1802, 95 disketter med helt nye spil og ældre, 2 joysticks, diskettebox, Action Replay 5 og nogle bøger. Vi snakker om prisen. 86 944575

C64 sampler + sampler program samt diverse musik programmer. Kun 350 kr. Henv. Lazze! 98 473220

IBM kompatibel 12MHz computer. Tower-model med 45Mb harddisk, floppy, tastatur osv. Kun brugt et år. Henv. Søren Sønderby på tilf. 97 123883

C64 diskettestation 1541, MPS 801 med ekstra karakter rom, papir, Epyx fastload, Comal v.2.01 med manual, datasette med 1 originalt skakprogram, rensedisketter, 50 disketter med diskbox, resetstik, 4 joysticks, ekstra defekt C64, støvhætte, bog med spilleprogrammer. Pris: 4000 kr. 98 181059

BYTTES

C64 disk spil. Haves: Jail Break, Rastan, Combat school. Ønskes: Rick dangerous, Super Wonderboy, Dynamite dux. Alle er originale. 42 819382

Haves: originale spil og programmer til Amiga, C64, PC, ST. Ønskes: VHS videofilm, ældre computerblade, adventureløsninger eller andet. 86 272517

C64 båndspil: Street gang, Galax-i-birds og Rigels revenge byttes til andet/andre spil. 75 927089

Amiga demoer byttes. 42 354519

Jeg vil gerne skrive sammen med en anden C64 ejer for at bytte spil og programmer. Skriv til: Henrik Bach Nielsen, Bellisvej 2, 9970 Strandby. 98 481478

OPSLAGSTAVLEN

Jeg har et problem i Millenium 2.2. Hvordan laver man baser på andre planeter? Hvis du ved hvordan, så ring snarest. Henv. Thomas. 75 175387

ZAK MCKRACKEN C64: I Mexico's tempel ved den gule krystal. Hvordan får man den af statuen? Hvis du har et godt tip, så skriv til: Lars Frandsen, Søndertoften 16, 7400 Herning. NB: Gerne andre tips.

HJÆLP!!! Vil I annoncerer ikke nok skrive navn og adresse også, for jeg bor på Grønland og har ikke råd til at ringe hver gang, jeg vil bestille noget gennem læsermarkedet. 00929 922919

Sinclair computer brugerklub for: ZX Spectrum, QL og ZX81. Medlemsblade, PD software, bibliotek, internationale kontakter m.m. Nærmere oplysninger på: 75 815935

Kære Annoncør!

Husk venligst at
deadline for indle-
vering af annonce-
materiale til næste
nr. af **COMPUTER
ACTION** er

**FREDAG D.
1. DECEMBER
1989.**

Med venlig hilsen

COMPUTER ACTION
Annonceafdelingen
Tlf. 33 11 32 83

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

Amiga 500	4995,00
Amiga 500 + CM8833 + Kabel	7350,00
512Kram udvidelse m. ur og afbryder	1395,00
20 MB Golem Harddisk	4735,00
3.5" Golem Diskdrev m. bus & afbryder	1385,00
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1730,00
3.5" Winner Diskdrev m. bus & afbryder	1195,00
5.25" Winner Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1495,00
Quickbyte V Eprombrænder	790,00
REX Megacarte til Eprommer	690,00
Printerkabel Centronics	85,00
Monitorkabel A-500/Philips CM8833	200,00
Bootselktor DF0 - DF1(2)	85,00
Bootselktor DF0 - DF1 - DF2	230,00

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrænder	600,00
Epromkort	135,00
Userport-Centronics printerkabel	105,00

Printere og tilbehør:

NEC P 2200, 24 nål	4575,00
NEC P 6 plus, 24 nål	6625,00
Epson LQ 500, 24 nål	4605,00
Star LC 24-10, 24 nål	3795,00
Star LC 10, 9 nål	1955,00
Enkeltarkslæder til NEC P 2200	1450,00

Disketter:

	pr.stk.	pr.100stk.
5.25" DSDD NN	3,25	292,50
5.25" DSDD HD, 1.2 MB	9,00	810,00
3.5" DSDD NN	9,40	846,00
3.5" DSDD NN KAO	10,50	945,00
3" DSDD NN	26,00	2340,00

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5"	75,00
til 100 stk. 5.25"	75,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000	145,00
Competition Pro Extra (autofire og slowmode)	215,00
Joy Board JB 2, multifunction	265,00
X-Copy II V.2.0 m. hardware, kopiprg.	ring
Musemåtte	80,00
Epromsletter uden timer	550,00
Eprom 27512	120,00
Philips CM 8833 uden kabel	2295,00

Importør af produkter fra
GOLEM-REX-VESALIA

Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf. 31 67 11 93

Ma.- Fr.:15-19. Lø. lukket

Joyboard JB2

- 2 "fire taster ● Dobbelt Quick-fire med trinløs hastighed
- Gummifødder eller sugekopper ● Fuld LED indikering

298,-



The ARCADE

Et joystick for livet. The ARCADE er verdens mest holdbare. Til højre og venstrehåndet.

298,-

1 års
Garanti!

ALCOTINI
HARD & SOFTWARE

Solbjergvej 14 8260 Viby J. Tlf. 86 11 90 22

Jeg bestiller hermed:

____ stk. Joyboard

____ stk. Arcade

☐ Sendes pr. efterkrav

(42 kr i porto)

☐ Vedlagt i check eller indsat

på giro 5 92 22 75 (Ingen porto)

Navn _____

Adresse _____

Postnr: _____ By: _____

Tlf. _____

Computer-12



AMIGATIPS

HAR TIPPET EN 13'ER – KAN DU?

1	x		
2		x	
3			x
4	x		
5		x	
6	x		
7			x
8	x		
9		x	
10	x		
11		x	
12		x	
13		x	

Dansk program med dansk manual, meget let at anvende, 100% grafisk brugerinterface (menustyring)

Systemdatabase til lagring af nye systemer (80 medfølger).

Kombinering (fletning) af systemer uanset systemtyper.

Garantidatabase samt lynhurtig beregning af nye garantier.

Procenttipning med mange frasorteringskriterier.

Mulighed for at tilføje matematiske præmiers placering.

Database med danske og engelske tipskampe.

Beregning af u-række på baggrund af tidligere kampe.

Tipsregnskab med automatisk opdatering.

Kører på alle Amigaer. Kan installeres på harddisk.

Pris kr. 995.- incl. moms.

BECH & ERLIK i/s DATATEKNIK

Tlf. 42 81 88 25

ÅRBOGEN

90

1100 FORSTÆRKERE
TUNERE, CD
PLADESPILLERE
BÅNDOPTAGERE
HØJTTALERE, HI-FI TV
VIDEO OG TILBEHØR
MED FOTO PRISER OG ARTIKLER



Hi-Fi nyheder
til hele året.

Årets bedste julegave-idé
Check alle nyhederne før din nabo
— ønsk din egen årbog.
Udgives af:
Hos alle førende bog- og bladhandlere NU!
FORLAGET AUDIO — 33 91 28 33

KR. 119.50

Denne årstid er ideel til spøgelseshistorier. Vi har fået selveste Rod Pike - kendt fra sine grufulde eventyrspil - til at skrive en uhyggelig gyser spe-

cielt til CA's læsere. Så læn dig nu godt tilbage, og træk benene op under dig. For her kommer en rigtig, hyggelig "jule-historie"...

Vinden havde allerede taget til, og de mørke uvejr-skyer drev hastigt over den bitre natte-himmel. De tre drenge stod udenfor lågen til portbygningen og bankede på endnu engang.

Greg trak sin parka-hætte op over hovedet. "Måske skulle vi hellere finde et andet sted. Jeg tror ikke der bor nogen her." Ray og Gordon trak på skuldrene i den biden-de kulde. Så hørte de pludselig låsen blive slået fra, og døren åbnede sig med en sagte knirken.

"Hr. Brand? Harvey Brand?", spurgte Greg. Manden var høj og virkede meget mager. Hans velplejede mørke hår havde grå stænk i sig. Han nikkede.

"De sagde i landsbyen, at du lader folk campere på din grund". Greg ventede, og da han ikke fik noget svar, tilføjede han: "Det blev lidt sent, før vi kom afsted og vi for vild. Nu leder vi efter et sted at overnatte."

Den høje mand smilede til dem. "Kom dog indenfor et øjeblik, det er koldt derude." De gik ind, og manden smækkede døren i bag dem med et brag. "Den binder lidt nogle gange," sagde han.

De fire personer fyldte næsten hele den klaustrofobiske gang. "Vi har fri fra gymnasiet og rejser rundt i vores ferie," forklarede Greg.

Den høje mand virkede endnu højere her i det lille rum. "Vi får ellers ikke mange feriegæster i vintermånederne," sagde han. "Så I får ingen foran det gamle hus helt for jer selv."

"Det må da spolere ejerens udsigt om sommeren," sagde Ray. "Med alle de telte, mener jeg."

Tilsynsmanden grinede lystigt. "Nej, knægt! Huset er forladt. Det har det været i fem og tyve år. Ejeren bor... i udlandet. Jeg holder bare øje med huset for ham."

Han trak døren åben, og stråler af iskold regn glimtede udenfor i det svage lys, der trængte ud fra gangen. De tre drenge takkede for venlig-

TILSYNS- MANDEN

heden, og gik hurtigt ud mod Gregs gamle Cortina. "Forresten," råbte Brand efter dem, "det ser ud til, at der er et slemt uvejr på vej. Ejendommen ligger meget lavt, og ingen kan godt blive oversvømmet. Hvis det bliver for slemt, kan I bare gå ind i huset."

"Tak skal du have," råbte Greg tilbage. "Fyren i landsbyen sagde ellers at stedet var hjemsøgt?"

Brand kastede sit hovede tilbage og lo. "Ethvert tomt hus på landet har sit spøgelse... det holder fulderikkerne og bønderne ude."

De vinkede igen, og satte sig ind i bilen. Huset lå et par hundrede meter nede af en hullet grusvej. De kunne høre vinden pibe i de nøgne grene på birketræerne langs vej-kanten.

Lyskeglerne fra bilens forlygter havde svært ved at trænge igennem det tætte mørke. Så lå den der pludseligt. En tidligere elegant bygning med høje, snørklede skorstene. Nu stod den tom og forfalden.

Den iskolde regn væltede ned fra himlen i en vinkel på fem og fyrre grader. Greg betragtede eftertænksomt

husets facade. De mørkede mure blev sat kraftigt i relief af lyset fra bil-lygterne, og flere af skodderne hang fra deres hængsler som brækkede fuglevinger.

"Vi bliver vel nødt til at prøve huset. Vi får aldrig rejst teltene i den her storm," sagde han.

De to andre gryntede samtykkende.

"Okay, så kom."

De greb deres udstyr og løb hen mod huset. Fordøren stod på klem og havde sat sig fast, men de kunne lige klemme sig igennem. "Der er jo næsten lige så vådt herinde som udenfor," udbrød Ray. Han førte sin fakkellundt i den store hall, og dens flakkende lys

blev reflekteret i de mange mørke vandpytter, der langsomt ødelagde gulvet. Og fra et eller andet sted højt oppe dryppede vandet ned over dem.

Greg var gået gennem hallen og kiggede nu undersøgende på de to store trapper. "Måske kan vi finde et tørt værelse ovenpå," sagde han.

De fulgte ham op til en afsats, og kom til en gang med store malerier på væggene. Greg prøvede den første dør de kom til, men den lod til at være låst. Ray stoppede op og baksede med sin rygsæk, mens de to andre fortsatte ned ad gangen. Da han rejste sig igen prøvede han selv at tage i døren. Den sprang åben. "Halløj, I to! Se, her er åbent," råbte han. De vendte sig og gik tilbage mod ham. Ray stak sin fakkellundt i rummet. "Det ser ud til at være okay," sagde han og gik ind. Greg og Gordon fulgte efter. Det så ud til at være en spise-stue, lang og højloftet.

"Ray?" kaldte Greg. "Ray, hvor er du?"

De gennemsøgte rummet.



Han var der ikke.

"Ray... Ray hold op med det pjat. Hvor er du?" råbte Greg igen. "Se Greg, der er en dør i den anden ende," sagde Gordon, mens han rakte faklen frem mod rummets fjerneste væg.

"Den er sgu da flere kilometer væk," brummede Greg. "Han kan umuligt være nået så langt. Vi var jo lige bagved ham."

Gordon trak på skuldrene. "Ja, her er han i hvert fald ikke. Der er ingen andre udveje." Greg førte endnu engang sin fakkellampe rundt i rummet. "Næh, du har nok ret. Han må være gået den vej." Han sagde det, men inderst inde havde han stadig svært ved at tro det.

De åbnede døren for enden af rummet, og fandt sig selv i endnu en gang med malerier på væggene og en udsigt til en stor hall magen til den, de var kommet ind gennem. Ovenover dem var der endnu en afsats, og de kunne skimte mindst een til over den.

De rakte deres fakler ud i tomrummet over hallen, og først nu så de, at malerierne fortsatte hele vejen rundt langs alle fire vægge over indgangshallen.

"Det må være et slags tårn," udbrød Greg. Han rakte sin fakkellampe op mod loftet. Der var for langt. "Se! Man kan ikke engang se derop. Det må være helvedes højt."

Så hørte de en svag lyd fra hallen under dem. De kiggede ned og så en mørk skikkelse, der beslutsomt gik gennem hallen uden at se op.

"Ray! Ray!" råbte Gordon. Greg slugte en klump i halsen. "Shit Gordon, det var ikke Ray." Og det der var højt oppe på den øverste afsats, hvor Gregs fakkellampe ikke kunne nå, var heller ikke Ray.

"Hvad skal vi gøre Greg?" hviskede Gordon. "Og hvem helvede var det dernede?"

"Hvor fanden skulle jeg vide det fra!" mumlede Greg. Han førte sin fakkellampe rundt langs galleriets vægge. "Det ser ud til, at der er en anden trappe for enden af gangen. Lad os komme væk herfra." Udenfor tog stormen til, kun afbrudt af gnitrørende lyn og en bragende torden, der rystede det gamle hus i dets grundvold. De fortsatte hen ad gangen, og netop som et lyn oplyste hele bygningen, kiggede Gordon sig over skulderen. Det fortrød han hurtigt. Hans skrig gennemtrængte Gregs inderste sjæl.

"Løb, LØB!" skreg han og skubbede Greg i ryggen. De styrtede begge to hen langs galleriet og op ad en smal vindeltrappe for enden af gangen. Greg kastede sig mod den første dør, han kom til, og brasede ind i et andet rum, tæt fulgt af Gordon.

"Hvad helvede er der i vejen!" stønnede han. "Du skræmte livet af mig!"

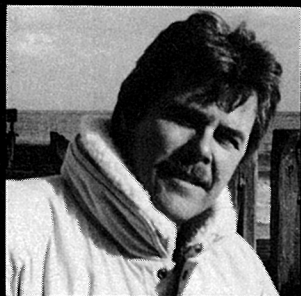
Gordon gispede i den fugtige og mugne luft - ude af stand til at tale.

"Så svar dog, mand!" råbte Greg. "Hvad er der galt?"

Gordon brød ud i en stille gråd. "Da jeg så mig tilbage..." Han kæmpede mod de billeder, der dansede i hans skræmte sjæl. "Greg, da jeg så mig tilbage, så jeg en mand der styrede lige mod os... meget hurtigt. Han virkede bleg... ond..." Han tørrede sine øjne. "Har du en smøg?" spurgte han.

Greg fiskede et par cigaretter ud fra en krøllet pakke. De tændte en hver og indhalerede dybt.

"Han var ikke virkelig, Greg" fortsatte han.



OM FORFATTEREN

Rod Pike er 44 år gammel og bor i England. De fleste kender ham sikkert fra spil som "Pilgrim", "Dracula", "Frankenstein" og "Wolfman". Disse eventyr er blevet solgt i langt flere eksemplarer, end man normalt ser det med adventurespil, og det er ikke uden grund.

For hvis du læste "Forbudt for Børn" artiklen i CA3, ved du at Rod Pike har æren af at være den første, der nogensinde har fået et computerspil censureret. I England er de fleste af hans adventures "T.O. 18"-dels pga. grafikken, men sandelig også pga. Rod's enestående talent for at give selv de mest fantastiske mareridt et skræmmende skær af virkelighed.

I øjeblikket arbejder Rod Pike på en stor horror roman, og han har allerede fået flere noveller trykt i diverse horror magasiner. "Tilsynsmanden" er skrevet eksklusivt til CA's læsere.

"Hvad, var det bare noget du bildte dig ind?"

"Nej. Men han var ikke virkelig," sagde Gordon stille.

"Lad os nu lige tænke det her igennem," sagde Greg, der kunne mærke, hvordan hysteriet var ved at overtage hans ven. "Hvis du virkelig så nogen, må det have været ham, vi så i hallen..... eller et spørgsmål."

Det sidste var ment som en spøg, men Gordon begyndte at ryste. "Greg, du forstår det ikke. Han kom mod os fra galleriet overfor. Fra den modsatte afsats... *Han var ti meter over jorden!*" Han klyngede sig til Gregs arm. "Jeg er bange, Greg... Jeg forstår ikke, hvad det er der sker." Han begyndte at skrike. Greg slog ham i ansigtet, indtil hans hånd var blevet øm. Og indtil smerten i Gordons ansigt var større end den frygt, der havde hobet sig op i hans sjæl. Langsomt gik hans skrig over i en stille gråd.

"Herre Gud!" hvæsedes Greg, mest til sig selv. "Hvad er det vi her har rodet os ind i?" Han så på Gordon, som ikke længere hørte efter.

"Kom nu, vi kan ikke blive her," sagde han. Han hjalp Gordon på benene, og de gik tilbage til gangen. Men det var ikke gangen. De var i et andet rum.

"Det kan ikke passe," stammede Greg. "Jeg er sikker på.."

Gordon klyngede sig stadig til hans arm, og han kunne mærke sin vens fingernegle bore sig gennem det tykke stof i hans parka. "Greg.. kan du se ham?" Gordons stemme var høj og panikslagen. "Kan du ikke se ham?"

Greg fulgte Gordons sindsyge stirren. Hans hjerte sprang to slag over, da han fik øje på den mørke skikkelse i rummets fjerneste hjørne. Han rakte faklen frem mod skikkelsen, og så et velkendt ansigt.

"Hr. Brand?... er det dig?" sagde han.

Den mørke skikkelse talte. "Hej med jer. Jeg gik herop for at hjælpe jer ind i huset på grund af uvejret... Jeg hørte skrig. Hvad er der galt?"

Greg følte en bølge af lettelse skylle ind over sig. "Vi kan ikke finde Ray," sagde han. "Han forsvandt bare." Så tilføjede han, "Og Gordons fantasi er ved at løbe af med ham." "Nå sådan," sagde tilsyns-

manden. "Så må vi jo hellere finde ham. Dette er et farligt gammelt hus, og måske er han kommet til skade."

"Hr. Brand, du sagde at du lige var kommet ind?" spurgte Greg. "Ja, for et øjeblik siden." svarede han.

"Så er der en anden i huset. Vi så..." Han stoppede midt i sætningen. Der var noget galt her. Utrolig galt. Gregs hjerne havde nogle brikker til et puslespil. Den vidste bare ikke, hvor den skulle gøre af dem. "Har I en ekstra fakkellampe? Jeg hjælper med at lede efter jeres ven," sagde den høje mand.

Greg kiggede på Rays tomme hænder. "Vi må have tabt den i det andet rum. Øjeblik." Han gik tilbage til rummet, samlede faklen op... Og så gik det op for ham. Det rum, hvor de mødte Brand, havde kun een dør. Så hvordan var han kommet derind? Han skyndte sig tilbage. Brand var væk. Rummet var koldt og fugtigt, og han var varm og svedig. Hans åndedræt blev anstrengt, mens hans hjerne forsøgte at se logisk på det, der skete.

Han gik langsomt ud af rummet, og fandt sig selv tilbage i hallen. Hans hjerne fortalte ham, at det ikke var muligt. Men der stod han. Bevar roen, tænkte han. Ingen panik.

Han besluttede, at han ville ud. Stedet havde en negativ effekt på hans forstand. Hensynet til hans forsvundne venner blev hurtigt overskygget af hans vilje til at leve, og han havde en stærk fornemmelse af, at det ville være farligt at blive her. Gordons skrig genlød stadig i hans hovede sammen med beskrivelsen af det mystiske uhyre. Han gik ned gennem en mørk korridor, og følte hvordan luften blev koldere omkring ham. Han bemærkede, at væggene var mere fugtige og dækket med mos flere steder. Det tætte mørke ovenover ham virkede uendeligt og skræmmende.

"Rolig, gamle ven," sagde han til sig selv. Hans stemme lød svag og ubetydelig i den mørke korridor, der nu var blevet til en stenet tunnel. Pludselig gik det op for ham, at gulvet hældede. Han var på vej nedad, dybt under huset. Så faldt den første brik på plads i puslespillet. Han havde i virkeligheden ingen

indflydelse på det der skete. Huset og dets beboere kunne gøre med ham, hvad de ville. Alene af denne grund indså han, at det ville være nytteløst at vende om.

Så hørte han en uhyggelig latter. I det sæere grå lys, der syntes at udstråle fra hver sten i muren, så han ingenting.... indtil han kiggede op. Ovenover ham, flydende i den tykke luft, hang den blege mand. Gregs knæ gav efter under ham, og han faldt rædsenslagen til gulvet. Den uhyrlige skabning skreg i triumf, og svævede ned mod ham. Han undertrykte en overvældende trang til at besvime, da spøgelseset rakte ud efter ham med en benet finger, og rørte

ret. Livet havde forlængst forladt hans to venner. Igen kæmpede han mod kvalmen, og slugte en mundfuld af den fugtige luft i et febrilsk forsøg på ikke at tabe bevidstheden. Så trådte en høj mand frem fra skyggerne.

"Jeg er glad for du kom, Greg. Vi var ved at tro, du ikke ville komme."

"Hvem eller hvad helvede er du, Brand?" råbte Greg.

"Hvad du sagde, jeg er. Helvede måske. Og hvad du tror, jeg er." "Hvorfor er mine venner døde?"

Den høje mand vendte sig og kiggede hen mod de to lig. "Døde? Nej. De vil sikkert leve evigt. På et andet plan, det er det hele."

de. Sekunderne tikkede. Kistelåget bevægede sig igen.

"Frygt, er det det hele?" sagde han.

Den høje mand så over mod kisten. Han virkede en anelse irriteret. "Nu sker det snart Greg. Snart..."

Greg havde netop passeret det punkt, hvor frygten enten tager livet af een, eller også gør den det ikke. Og han var stadig i live. Han besluttede sig for at spille det eneste kort han havde. "Hvem er i kisten?"

Tilsynsmanden vendte sig langsomt mod ham. "Legenderne, historierne, ja selv filmene fortæller om ham," sagde han.

Greg vidste, at hvis han holdt ud nu, havde han en chance.

"Dracula?" sagde han stille.

"Jeg har taget mig af hans... behov i mange år," svarede den høje mand.

til hvor i end kommer fra. Jeg skrider." Han vendte sig om, og begyndte at gå tilbage gennem tunnellen.

"Fjols!" skreg Brand. "Dine venner er døde, *det* er ikke nogen legende."

Greg fortsatte uden at se sig tilbage. "Du skræmte dem, og de troede på dig og din herre. Det gør jeg ikke."

Alt blev tyst bag ham, og i løbet af nogle få minutter var han på vej gennem den store hall, omgivet af gallerier til alle sider. Foran sig kunne han se den dør, som han vidste ledte ud af huset. Mens han gik der, spekulerede han for første gang på, hvad der kunne have været i kisten. Hans skridt kastede lange ekkoer i det grå mørke. Billedet af hans døde venner sprang op for hans indre øje. Pludselig var det som om, døren foran ham ikke kom nærmere. Nu dukkede erindringen om et blegt uhyre op i hans hjerne. Han spekulerede på, om der mon virkelig fandtes en Dracula.

Foran ham, med ryggen mod døren, stod en kappeklædt skikkelse. Luften var tung og trykkende.

"Goddag Greg," sagde vampyren. "For du tror jo på mig. Det vidste jeg du ville."

Og da Greg så op mod gallerierne og ind i ansigterne på tusindvis af fortabte sjæle, fandt han det meget svært at overbevise sig selv om det modsatte.

Oversættelse: Søren Bang Hansen.

ved hans ansigt. Kvalmen vældede op i ham, da han så lunser af råddent kød falde væk fra uhyrets ormædte og halvt opløste ansigt. Dets stikkende ånde var iskold, men alligevel rødden. Greg kiggede ind i uhyrets sorte øjne og så forpinte sjæle danse i de uendelige dybder.

Med en utrolig kraftanstrengelse kom han på benene igen, og vaklede videre gennem den mørke tunnel. Bag ham dansede det rædselsfulde væsen i en sindsyg ekstase. Det slog kolbøtter i luften og hvinede af fryd, mens det af og til prikkede Greg i ryggen med en kroget finger.

Nu var de i en krypt. Greg fornemmede, at det blege væsen havde trukket sig tilbage, men han vendte sig ikke om for at se efter. Så blev han pludselig svimmel. Cirka ti meter foran ham stod Ray og Gordon. Han begyndte at løbe hen mod dem, men stoppede brat. De kaldte på ham - eller *noget* kaldte på ham - og strakte deres blege hænder frem mod ham. Forblege, tænkte han. Og han havde

Pludselig fik Greg øje på en kiste bagved tilsynsmanden. Han så til, mens kistelåget langsomt - uendeligt langsomt - begyndte at bevæge sig.

Brand fulgte Gregs stirrende blik. "Tror du på vampyrer, Greg?" Greg lo. Men det var en falsk latter, en frygtsom latter. Låget blev ved med at bevæge sig, bare en brøkdel af en centimeter hvert sekund.

"Min herre er her. Han vil gerne møde dig," Tilsynsmanden pegede på den sorte kiste.

Tusinde tanker fløj gennem Gregs hjerne. Der var ikke meget tid. "Du fik mine venner meget hurtigt. Hvorfor trækker du det ud med mig?"

"Ah, der har du det. De bliver let bange."

Greg tænkte som en rasen-

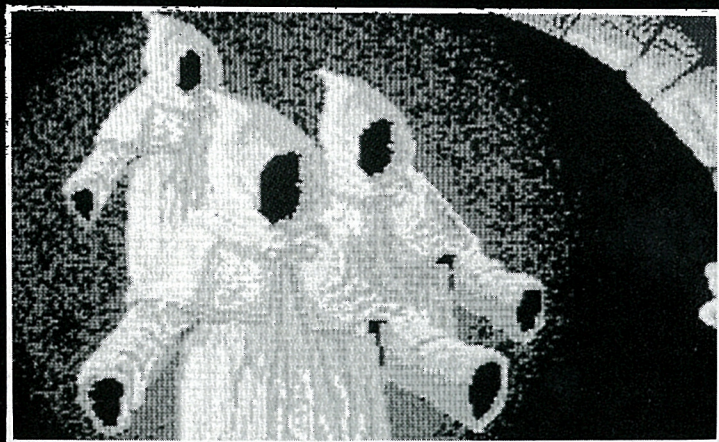
TILSYNS- MANDEN



The Magic One

Velkommen til en ny udgave af vores faste afdeling for fantasi-spil. Læseundersøgelsen viser, at de fleste af jer er helt vilde med rollespil, og derfor lancerer vi nu et fast "FANTASY"

tillæg til The Magic One. CA er hermed det eneste landsdækkende blad i Danmark, der skriver om denne form for underholdning. Husk nu at sige det til alle dine venner!



OOZE

Dragonware

Amiga, Atari ST, IBM PC

Selvom dette eventyr udkom på tysk for over et år siden, er det først nu blevet oversat til engelsk. Spillet, der har undertitlen "Creepy Nites", lægger fra starten stemningen med en underlig melodi, et "Welcome to my nightmare" og et Alice Cooper-citat. Selve plottet er ret stereotyp, men det passer fint til indledningen. Din onkel, en vis Hr. Cheez Burger, har for nylig købt en gammel herregård kaldet Carfax Abbey. Efter kort tid bliver han dog fundet i krybekælderen i huset - død, forfærdeligt tilredt og med et betydeligt blodtab. Der er ingen spor af en gerningsmand, så dødsattesten (vedlagt i æsken!) lyder på "ulykkestilfælde". I hvertfald indtil andet er bevist.

Det er her, du kommer ind i billedet. Som Ham Burger har du arvet landstedet sammen med en dagbog på næsten

40 sider. Her hører du den forfærdelige historie om din onkels sidste dage i denne verden. En historie om spøgelser - nogle af dem endda venligt-sindede - en historie om usigelig rædsel, en historie om OOZE; det forfærdelige symbol på gennemsyret ondskab, lurende et eller andet sted i huset. Sammen med sine venner planlægger Cheez at sætte en endelig stopper for Ooze, og det sidste afsnit i dagbogen fortæller om deres slagplan, og om hvor bange Cheez er. Eller rettere sagt: det NÆSTSIDSTE afsnit i dagbogen. For på sidste side finder du et par linjer, skrevet af spøgelseset Ludus: "Cheez, vi er så kede af det... Du skulle ikke have mistet livet på den måde... Men herfra vil vi være venner i al evighed..." Og nu står du udenfor herregården, kun bevæbnet med en gammel messingnøgle og en pose med skumbananer. Allerede den mystiske gyngestol på verandaen overbeviser dig om, at der er noget galt. Du har knap nok sat dig, før hæslelige arme skyder frem af ingenting og prøver at kvæle dig. De er kun en illusion, men

er den mystiske latter også kun noget, du forestiller dig? En grundig udforskning af huset afslører ikke bare eet men flere spøgelser, der ikke alle er lige civiliserede. Og så er der selvfølgelig Ooze. Hvis du skal besejre ham (ellere rettere DET) får du brug for al din dygdighed, en masse hjælp og måske også lidt held...

Da eventyret begyndte var jeg lige ved at forveksle det med et spil fra Magnetic Scrolls. Samme tekststørrelse, rundt regnet samme tekstmængde og den samme form for oprullelig grafik. Endda næsten i samme standard. Der er også lydeffekter i Ooze, og nogle af dem er faktisk ret godt lavet, selvom man ikke kan undgå at blive træt af dem efterhånden. Men så kan de - ligesom grafikken slås fra med en enkel kommando. Teksten er både rigelig og meget beskrivende, hvilket hjælper med til at skabe en god, spøgelsesagtig atmosfære. Parseren var også op til Magnetic Scrolls standard - troede jeg. Selvom ordfortolkeren udmærket kan reagere på en sætning som "Draw circle around footprints with chalk", har den det med at mistolke mange af de simple inputs. Undersøgelsen af et bord afslørede, at der var en lem i loftet, "tænd lygten"

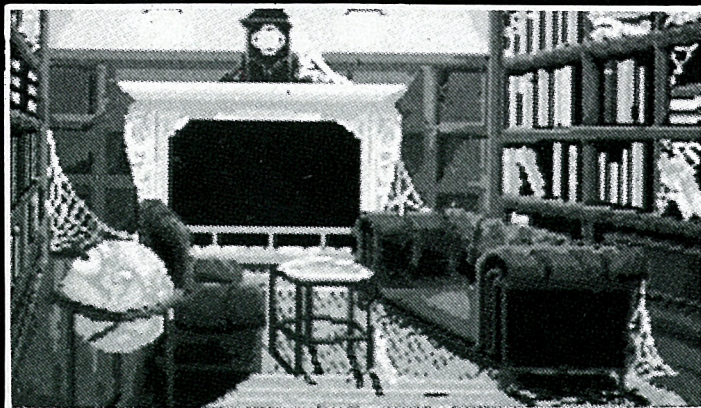
affødte en besked om, at man ikke kan kigge på lys(!), og sådan fortsatte det.

Jeg, den mægtige Magic One, satte mig straks i forbindelse med ansvarlige Markus Grimmer fra Linel Switzerland. Han fortalte mig, at fejlen med de mystiske svar var rettet i en forbedret version af Ooze, selvom jeg fik gjort ham forlegen ved senere i samtalen at rapportere en bug, han ikke havde hørt om før!

Alligevel lykkes det parseren at gøre de mange problemer sværere end som så. Flere steder havde jeg gode løsningsforslag, der desværre ikke blev forstået af computeren, og i andre situationer skulle Ooze have det hele skåret ud i pap.

Bunden til et godt eventyr er definitivt lagt, og hvis parseren i de senere udgaver bliver forbedret væsentligt, skal mine karakterer nok rykkes en tand op. Som det står nu, kan Ooze ikke score mere end:

Parser	46%
Atmosfære	83%
Sværhedsgrad	SVÆR
OVERALL	56%



EVENTYRTIPS



Wasteland

Janus Christensen fra Belgien (Istarion har fans over hele universet! - Istarion) har indsendt nogle tips til dette udmærkede rollespil fra Interplay, deriblandt den rigtige vej henover skakbrættet i "Temple of Blood" (Needles): op, 4*venstre, 2*op, 5*højre, ned, 2*højre, 4*op, 2*venstre, ned, 4*venstre, 2*op og endelig 2*højre. Sig herefter 30 til robotten og glem ikke at finde "launch code" først! Den er på en af stolene i det store rum. Hver gang du skal afsikre en bombe bør du save din position, idet du - selv med et højt level af "bomb disarm" - kan risikere at komme med katastrofale følger.

Beyond Zork

Hvis du slæber det hellige timeglas med til ruinbyen nord for floden, træder ind under marmorbuen og vender glasset står du foran en stor oplevelse: rejse i tiden. Nogle epoker er ret døde, men på et tidspunkt (2-3 tidsspring i negativ retning) bliver du vidne til en nådesløs kamp mellem indbyggerne fra byerne Phee og Bor, der ikke kan finde ud af, om deres fælles flod skal hedde Pheebor eller Borphée. En stakkels prins mister hovedet, derfor øjnene af dig triller ned i en nærliggende skyttegrav. Hvor synd! Jo, for prinsen bar en MEGET kostbar hjelm, der nu ikke er til at få fat i! Hullet er det ikke til at komme ned i, og selvom hjelmen ligger begravet i alle de efterfølgende "tider" (sådan er det nu engang med tidsrejser), ved du ikke præcist hvor. Her får du du brug for din minx' fænomenele evner som spor... minx? Dyret kan lugte en træffel på 35 kilometers afstand, og hvis du nu dumpede een ned til hjelmen i skyttegraven og tog frem i tiden og slap

kræet løs? Der er bare lige et problem, der skal klares først: hvor længe tror du, en træffel kan holde sig? 2300 år? Nej, vel? Med mindre du først giver delikatessen en tur i "Pool of Eternal Youth", altså!

Bard's Tale III

Martin Eriksen har sendt mig et ikke særligt etisk trick, der med garanti kan friste mængen en betragtet rollespiller, og selvfølgelig kunne jeg ikke stå for fristelsen til at trykke det: Du starter med at samle to-tre personer, der kan klare Brilhasti Aptarj, og så kan du ellers fylde resten af pladserne ud med HELT NYE og utrænede personer, før du går hen til præsten. Her skriver du "sværd" på engelsk: "sword", før du begiver dig hen til en portal og trykker "w". Nu skal du finde Brilhasti og slå ham ihjel. Det gør ikke noget, at de HELT NYE er døde, bare du får Mr. Aptarj ned med nakken. Hvis de nye IKKE er døde kan du gå ind til "The Old Review Board" og få lidt træning. Bedst er det dog, hvis de nye ER døde, for så skal du bare "heal'e" dem, før du går ind til "Review Board", hvor de kan trænes 35 gange! Så er der virkelig noget ved det!

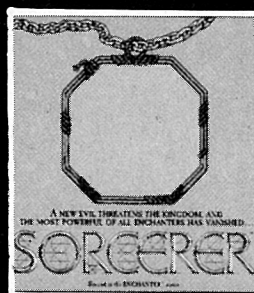
Manhunter: New York

Hvis du konstant går rundt og er bange for, at du ikke har givet de rigtige forbrydernavne til dine arbejdsgivere, kan du godt ånde lettet op. De har ingen betydning! Identifikationsprogrammet startes først, når du HAR klaret en "dag", og det der med, at "du har haft tid nok" er bare øvl. Skriv trygt Poul Schluter, Istarion, dit eget navn eller noget helt fjerde. Dag to er ret atmosfærisk, selvom stemningen ødelægges lidt af den dinosaur, der uindbudt kommer og klasker een opad væggen, hvis man prøver at åbne træddøren på museet. Hvorfor dyret er der, ved jeg ikke, men faktum er, at du bare skal vifte lidt med amuletten for at sende bæstet ud af historien igen. Og så er den anden af de 4 sager næsten løst.

Sorcerer

Sorcerer er det andet - og

måske bedste - spil i Infocom's Enchanter-trilogi. Når du står på flodbredden nær fortet skal du bruge pulver-formularen på vandet. Med lidt held skulle du nu gerne komme tørskoet over flodsengen og ind i en lille gemt hule. Her finder du både et scroll, en lille flaske med mystisk indhold og en masse fuglelort. Tag det hele (jep, også fuglelorten!) og kravl videre ned til "Pit of Bones". Vel ude i det fri skal du bevæge dig op på fortet og hen til kanonen. Kig ned i løbet og hæld lidt af fuglelorten ned for en overraskelse og - vigtigst af alt - endnu et scroll.



King's Quest III

Et af træerne i skoven for foden af bjerget har et overnaturligt stort hul i stammen, helt nede ved jorden. Stik hånden indenfor, føl dig frem og træk i det tov, du finder. En rebstige vil nu blive rullet ud fra toppen af træet. Kravl op og gå ind i den hytte, du finder skjult i trækronen. Hvis du er uheldig, er banditterne hjemme, og så gælder det om at tage benene på nakken, men ellers kan du trygt tage for dig af retterne. Stjæl altid tyvenes pung, men check også trækassen, hvis du er blevet bestjålet tidligere i spillet. Medusaen i ørkenen skal du vende ryggen til så hurtigt som muligt, før du viser hende spejlet fra trolldmandens soveværelse. Når frøken Hæslig ser sit eget spejlbillede, bliver hun - traditionen tro - til

sten, og du kan fortsætte din mission.

Knight Orc

Del et af dette eventyr er ret let, men sidste afdeling vil uden tvivl volde de fleste problemer. Nøglen til succes er de trylleord, der ligger spredt rundt omkring i landskabet. Gå fx ind i skuret og luk døren for at finde en snusket seddel med et magisk ord. Kast "fly" på statuen i haven og undersøg den for endnu en formular: "shield". Samme sted vil du kunne erhverve et ord mere, hvis du kaster "grow" på græskaret. I det forfaldne hus vil du i et af rummene finde en mus, der - hvis du fanger den - er nøglen til 2-3 nye formularer. Bloker alle udgange, læg sækken på gulvet og musen vil beredvilligt gå i fælden. Før du slår den ihjel (for selvfølgelig skal sådan en mus likvideres) bør du kaste "slow" på den for... gæst selv hvad! Tag til slut museligt med hen til vampyren, der foretrækker museblod frem for orkeblod. Her vil du få...

Arthur

Begynd din færd med en tur til Merlins hule for at blive briefet om dine magiske muligheder. På vejen vil du uden tvivl blive overfaldet af en usynlig ridder, der uden blusel stjæler alt, der ikke er sømmet fast. Han kan ikke ordnes umiddelbart, men når du har været inde på slottet og nuppe ridderudstyret er du godt på vej til - indirekte - at løse problemet. Udfordr gentleman'en i pavillioneltet til duel og afvent (i bogstaveligste forstand) udfaldet af kampen, før du får overrakt sejrstrofæet: en nøgle af elfenben. Brug denne mod døren i elfenbenstårnet, og du er EET problem fra at have et virksomt middel mod den usynlige tyv.



MAGIC MAIL

Hej Magic One.

Nu har jeg, efter at have læst denne eventyrlige brevkasse i adskillige år (Hvordan det, den har knapt kørt i et halvt - Istarion), endelig besluttet mig for at gøre brug af den. Det drejer sig om Mindscape's Uninvited.

Jeg har nu i en måned ikke kunnet finde ud af at åbne de låste døre, der er rundt omkring. Det lille væsen med nøglen har gjort mig så grædefærdig, at jeg søger professionel hjælp. Spørgsmålet er enkelt: hvordan åbnes dørene, og hvordan får jeg nøglen fra det satans bæst?

Også det gamle, men stadig gode Guild of Thieves har voldt mig diverse kvaler. Jeg ville være taknemmelig, hvis du kunne sige mig, hvordan jeg kommer over på den anden side af kullene og ligeledes hvordan jeg får lys de steder, hvor "it's too dark to see."

Med eventyrlige hilsner og på forhånd tak
Camelot

Kære Camelot. Døren i "Study" skal først åbnes meget senere - inde fra - og døren ind til laboratoriet bør du også gemme lidt endnu (du kan faktisk ikke andet!). Derimod skulle du gerne videre i kirken - du har vel skræmt hundene væk med din tordenformular? - hvor du finder en låst dør mere. Heller ikke her har du brug for en nøgle: endnu engang findes svaret i magisk regi. Sig et par magtfulde ord til stenbusten i kirkerummet, og vejen er fri. Formularen og oversættelserne finder du på papirlapper rundt omkring i huset og på biblioteket (i spillet, altså!). Og den lille gremlin med nøglen? Ignorer ham for øjeblikket. Du vil senere finde et objekt, der kan skaffe dig væsenets kostelige skat.

Med hensyn til dit lysproblem i Guild of Thieves: har du nogensinde prøvet at kigge i din taske? Gæt selv, hvad der ligger der! Kullene er straks lidt værre, idet du for at komme over skal have fat i den saftige plante fra zoologisk have. Den

er desværre bevogtet af en edderkop, der skal skaffes ad vejen først, så mon det ikke ville være en bedre ide at gemme dette problem til senere? Jo!

Hej Magic One!

Jeg har et lidt underligt tip til amigaversionen af Leisure Suit Larry I. Efter at have loadet spillet skal du gøre følgende: tryk først ALT-D. Når du så kan skrive igen, skriver du "TP". Så står der "New Room:" i tekstlinjen. Nu kan du vælge tal mellem 0 og 55. Nogle tal fører til andre rum, og nogle bringer ubehagelige overraskelser. Men prøv dig frem. Det samme kan gøres i følgende eventyr:

King's Quest 1: 0-80

King's Quest 2: 0-90

King's Quest 3: 0-80

Med venlig hilsen

Asmus Thomsen, Ribe

Hej Asmus! Man kan roligt sige, at det er et interessant tip, du

har fundet! Jeg testede det bl.a. på Leisure Suit Larry, hvor tallet 0 førte til en herlig effekt: vores allesammens Larry blev omtrent dobbelt så stor i alle retninger, mens spillet fortsatte som det plejede! "5" fik spillet til at gå ned med en "Logic not found", mens andre tal teleporterede Mr. Laffer rundt i byen. Tricket virker også i Space Quest I (men ikke i II'eren), hvor du i starten af spillet kan bruge finten til at undslippe de nærgående aliens, der har dræbt alle dine venner og meget gerne så dig ryge samme vej. Police Quest I er modtagelig for samme smøre, og hvis du ligger inde med andre af de gamle Sierra-spil kunne det måske være værd at prøve lykken.

Eventyr og skuespil

Rollespil er et "tale-spil". Det fungerer i store træk ved, at en person finder på en historie, og så fortæller den til en gruppe mennesker. Disse mennesker er dog ikke bare passive tilhørere. Gruppen kaldes for spillerne, fordi de hver især spiller en rolle i fortællerens historie - på samme måde som en skuespiller spiller sin rolle i en film eller teaterstykke. Historiefortælleren kaldes i rollespilskredse for "Game Masteren" (forkortes GM), andre kalder ham for "Dungeon Master", "Referee", "Sholari" eller et tilsvarende dansk udtryk.

Spillerne lader altså som om, de er hovedpersonerne i GM'ens fortælling, og hver spiller har som hjælp udfyldt et skema, hvor hans/hendes fantasifigur er beskrevet i detaljer.

Game Masterens historie sætter spillerne i forskellige vanskelige situationer, spillerne taler med hinanden og fortæller så GM'en, hvad de vil gøre for at komme helskindet ud af situationen. GM'en tænker sig

Fantasy

Velkommen alle, til vores nye sektion om rollespil og eventyrlige begivenheder. Sæt dig godt til rette i din bedste lænestol og slap af. I denne måned lægger vi ud med nyheder, plus en rapport fra årets største rollespils begivenhed. Men først en hurtig indføring i, hvad rollespil egentlig er for noget...

om, og fortsætter så sin historie.

Dungeons & Dragons

For at gøre det nemt for GM'en at fortælle en spændende og troværdig historie

(og for at tjene masser af penge) har mange firmaer lavet færdige eventyr, som man kan købe og spille uden videre. Disse præfabrikerede eventyr (de kaldes moduler, eller "scenarier" på rollespils

jargon) gør altså, at GM'en ikke behøver at lave en masse besværligt forarbejde.

Udover scenarier kan man også købe regler for, hvordan folk og monstre opfører sig i diverse fantasy-riger. De mest berømte regelsæt er *Dungeons & Dragons* og *Advanced Dungeons & Dragons*. Disse to spil bliver ofte forvekslet med hinanden, men der er tale om vidt forskellige spil. D&D og AD&D, som spillene forkortes, har intet tilfælles udover det ensklingende navn og den samme "opfinder", nemlig amerikaneren Gary Gygax.

Det danske marked

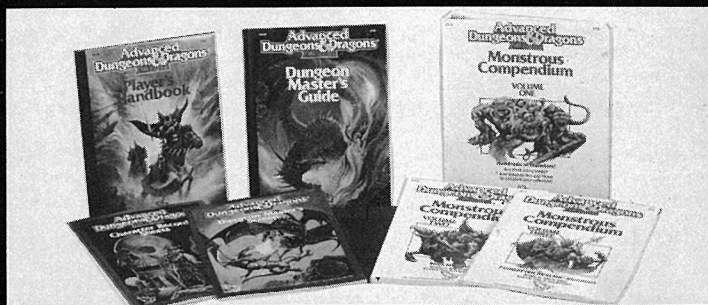
Begge spil har i mange år kunnet fås herhjemme i den engelsksprogede udgave. Men for cirka et år siden dukkede *Dungeons & Dragons* op på boghandlernes diske i en dansk udgave, og D&D konkurrerer nu med *Lav dine egne eventyr* og *Drager og Dæmoner*. Sidstnævnte er et svensk rollespil, der heller ikke skal forveksles med *Dungeon & Dragons*. I næste måned kan du læse meget mere om rollespil i Danmark.

FANTASY NEWS

Dansk verdensmester

Lille Danmark har fået en verdensmester i *Advanced Dungeons & Dragons*. Jacob Neindam vandt i august i år verdensmesterskabet - sammen med den amerikanske, canadiske, australske, israelske og singaporeanske deltager! Rollespil er nemlig en holdsport, og selvom det er muligt at give de enkelte spillere points, så er det mere retfærdigt at lade et helt hold vinde end en enkelt person.

VM i AD&D foregik i USA som et indslag på "Game-Con". Game-Con er en kæmpe begivenhed med omkring 10.000 deltagere fra hele USA. Jacob må siges at være noget af et talent, for da han nu alligevel var på Game-Con, deltog han også i *Harnmaster* og *Top Secret* rollespillene. I



disse turneringer opnåede han henholdsvis en andenplads, og en finaleplads.

Farligt spil?

Dungeons & Dragons har været i TV... Nogle unge mennesker spillede D&D på deres lokale bibliotek i Brønderslev, og resultatet blev, at D&D nu er kommet på Indre Missions sorte liste. Her befin-

der spillet sig sammen med Heavy Metal, den hårde rock og de kvindelige præster (Jeg synes også, at kvinder er nogle urene undermænd... "pige, fis hjem til kødgryderne!"). Troens mænd har kastet sig over D&D, fordi dette fæle spil fører unge mennesker i Djævelens vold. Spillet er gennemsyret af sort magi - mener Indre Mission og baptisterne i Brønderslev altså. Jeg mener rege-

ringen må skride ind! Vi rollespillere må tilkendes et faretillæg. Vi kan jo ikke have, at den gode Gud styrer hele Danmark i grus, på samme måde som han jævnedes Babel med jorden for 2500 år siden. Hvad mener læserne?

Nye regler til AD&D

TSR, det amerikanske firma, der laver bl.a. D&D og AD&D, har udgivet anden udgave af *Advanced Dungeons & Dragons* reglerne. Det har taget firmaet tre år og en masse spilletstning at få den nye udgave klar.

Alt dette arbejde har resulteret i, at AD&D har fået et mere struktureret (og endda på nogle punkter simplere) regelsystem end den gamle udgave. AD&D 2nd edition er heldigvis lavet sådan, at ting fra første udgave rimeligt problemfrit kan overføres til de nye regler. Dette gælder dog ikke den anden vej. Nye ting passer ikke altid til det gamle system.

STOR ROLLESPILS KONFERENCE

Årets største spillebegivenhed, den 8. "Viking-Con", blev afholdt den 13., 14. og 15. oktober på det rummelige Tårnby Gymnasium.

Vejret udenfor gymnasiebygningerne var koldt og regnende, men de omkring 600 deltagere og en masse nysgerrige personer var alligevel mødt op.

Og hvad var der så at kigge på? Ja, der var demonstrations-spil, figur- og diorama konkurrence (et diorama er en opstilling af flere figurer i et landskab), seminarer om nye spil, en stor auktion og, vigtigst af alt, turneringerne.

Viking-Con var i år skue for 19 brætspils turneringer - bl.a. Risk, Aquire, Battlecars, Titan og Blood Bowl, samt 11 rollespils turneringer med bl.a. D&D, AD&D, Mega Traveller og GURPS.

Udover de 30 officielle turneringer, som man kunne forhånds-tilmelde sig til, blev der også spillet en masse andre spil rundt omkring på gymnaset. Mange deltagere havde bræt- eller rollespil med hjemmefra, så trods den gode

plads vadede man nærmest rundt i spillende folk.

Der var også småpræmier til de vindende. Vinderen af hvert spil, (eller hele det vindende hold for rollespillenes vedkommende), fik et diplom og vandt en præmie. Præmierne blev givet af "Fantask" forretningen på Skt. Peders Stræde i København.

Som helhed forløb Viking-Con 89 godt, og alle morede sig. Men, men, men... i år gik det galt med computeranlægget, eller rettere sagt: med de ansvarlige for programmeringen og transporten. Computeren og deltagerlisterne dukkede først op kort før turnerings-start, og så var det endda kun listerne for den første aften. Men trods panik-starten og et par enkelte aflyste turneringer, kan jeg kun anbefale denne turnering. De turneringer, jeg deltog i, var godt ledet og udmærket forberedt.



Morten Søndergaard (ved borden) og Christian Johansen (i midten til højre) udkæmper et blodigt slag. Imperiet vandt endnu engang stort over Mortens Chaos tropper.

TELEFON HELPLINE

Hvis du sidder fast i et adventurespil, kan du som bekendt skrive til "Magic Mail" og få svar gennem bladet. Men hvad gør du, hvis det er NU du står og har brug for hjælpen? Svaret er ganske enkelt: du tegner et abonnement på Computer ACTION! Som CA-abonnent har du nemlig gratis adgang til direkte telefon-

hjælp, hvor CA's adventure-eksperter sidder klar til at svare på dine spørgsmål. Når du ringer op, skal du først opgive dit abonnementsnummer, så vi kan kontrollere, at du virkelig er CA-abonnent. Husk også, at du kun kan ringes indenfor telefontiden, som er HVER ONSDAG FRA KL. 16.00 TIL 18.00. De magiske numre er: 02 190217 og 03 884717.

TIPS

DIN guide til de sværeste spil er tilbage!



THUNDERBIRDS

I første del ("Mine Menace") skal du udstyre Brains med en lygte og et eller andet tilfældigt objekt, mens Alan skal have den anden lampe og smørekanden. Begynd med at skifte over til Brains, der i første omgang skal ledes OPAD. Giv elevatoren et dap med hammeren for at få den til at køre, og brug skruenøglen til

reparation af pumpen. Herefter skal du finde udløseren og luntten, der skal bruges ved sammenstyrningen - men husk at gå langt nok væk, før du trykker af! Alan har det lidt lettere: læg stigen over hullet, gå over og videre til du kommer til minevognen. Brug olien, hent boret og fortsæt nedad med den store elevator. Her finder du et kabel, der skal bruges til at forbinde boret med generatoren så du kan makulere betonvæggen i nærheden. Og kodeordet til del 2? Med alle disse tips burde det ikke være nødvendigt!

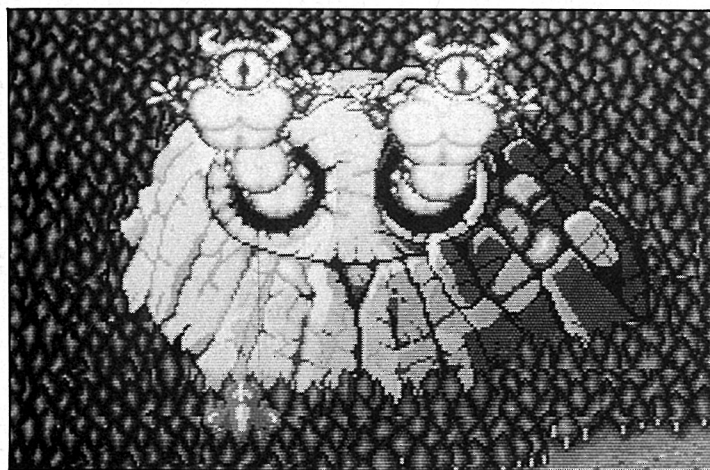
GUNSHIP

Anders Bærendtsen fra Roskilde nøjes ikke med at sende tips herind. Han har sågar vedlagt et billede af sig selv - i egen (øøhhh...) høje person. Og som han selv skriver: Gæst hvad afsenderens yndlingsbeskæftigelse var, da han var 9 år...

Anders skriver om Gunship (Amiga):

34 Computer ACTION 5/89

Når man f.eks. lige er blevet colonel, er det jo lidt kedeligt at flyve ind i en bakke, blive skudt ned, eller lignende. Derfor: skynd dig at resette computeren, og start spillet forfra. På den måde undgår du alt det hårde arbejde med at gøre sig fortjent til forfremmelser og medaljer, og du kan bare fortsætte flyvningen, hvor du slap.



GEMINI WING

Her er passwords til de første 7 levels (C64 versionen):

- 2: MR.WIMPY
- 3: CLASSICS
- 4: WHIZZKID
- 5: GUNSHOTS
- 6: DOODGUYZ
- 7: D.GIBSON

Programmøren er åbenbart ikke klar over, at den kendte skuespiller fra Dødbringende Våben 1 & 2 hedder Mel Gibson, og ikke D. Gibson!

NETHERWORLD

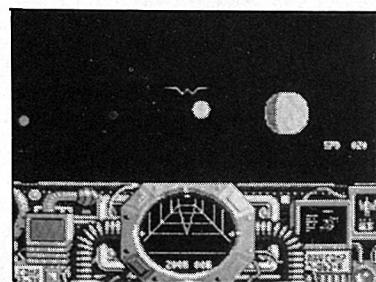
Hold 2, 4 og E nede samtidig, og du skulle kunne hoppe til næste level uden problemer. I hvert fald på C64 versionen.

SDI

Et lille tip, der i hvert fald virker i 64-versionen: Når man er på "Option" skærmen, kan X, C, T og mellemrumstasten holde nede for at komme til den hemmelige snydemenu.

FOFT

Indsenderen af dette tip har desværre glemt at skrive sin adresse i brevet. Vi opfordrer den anonyme toptipper om at skrive igen med sit navn og adresse, så vi kan sende ham den præmie, han har krav på. Når titelskærmen kommer frem, så vent indtil forhistorien er færdig. Vent så et yderligere stykke tid, indtil der står "For a few extra credits say hello".



Gå derefter ind i Galnet, aktiver handelssektionen, og spar ca. 30.000 op. Køb derefter nye våben. Du skulle så være

XENON II

Tommy Therkildsen har sendt os denne metodiske gennemgang af det fede "Mega-blast" spil. Den skulle virke på både ST og Amiga - evt. med visse små-ændringer.

LEVEL 1

SHOP - Køb: (evt. energi)

MONSTER - (Snegl) Skyd den i midten.

SHOP - Køb: "Double shot", (evt. energi)

LEVEL 2

PAS PÅ - Bag dig!

MONSTER - (Alien) Ram de to øverste øjne først, og styr derefter ned for at ramme det





BARDS TALE III

Jacob Pedersen har sendt os disse meget brugbare tips, som i hvert fald virker på Commodore 64:

1. Hvis du meget hurtigt vil have en karakter op i 35. level, skal du bare lade ham (eller hende) være med til at dræbe Brilhasti ap Tarj, mens han er i level 1 (vel at mærke mens karakteren selv er i live). Husk at Brilhasti ap Tarj kan dræbes flere gange.

2. Save spillet udenfor lejren. Gå nu ind i lejren, lav nogle nye mænd, og giv dem alle dine bedste ting. "Remove" de nye mænd fra gruppen, og gå ud af lejren igen. Sluk nu din 64'er, og load spillet ind igen. Load "saved game", og gå ind i lejren. Tag de nye mænd frem igen, og vupti - nu har du to af hver ting.

3. Når munken har nået 5. level, er der ingen grund til at give ham et våben.

udstyret med 3 hundrede millioner credits. De følgende numre kan man kontakte via "Transmit message". På den måde kan man købe og sælge varer, som man ikke kan få på rumstationerne:

Transportskibe (grøn)

0576060244
0575554520
0450134502

Budbringer (grøn)

1427640675

Rumstation (hvid)

700516600

Neutrale skibe (blå)

0651706014
0621634505
0120657722

Pirater (rød)

7261671750
76112135315
7721536450

Jeg ved ikke, om spillet virker på andre computere, da jeg kun har en Amiga.
Indsender ukendt

tredje øje.

SHOP - Sælg: "Rear shot". Køb: "Side shot". (evt energi). Når du kommer til de små røde monstre, så flyv op til toppen af skærmen, hvor du nemmere kan skyde dem med "Side shot".

MONSTER - (Edderkop) Flyv til en af siderne, indtil edderkoppen begynder at gå nedad. Herefter skal du sørge for at komme ned foran den. På den måde får du mulighed for at få alle pengene, men pas alligevel på... den skyder nemlig også!

SHOP - Sælg: "Side shot", "Cannon". Køb: 2 stk. "Laser", (evt. energi).

LEVEL 3

PAS PÅ - Både bag dig og fra siden!

MONSTER - (Krebs) Pas på ikke at røre eller komme for tæt på den. Brug hele skærmen til at komme væk. Skal skydes i hovedet.

SHOP - Køb: "Power" (energi)

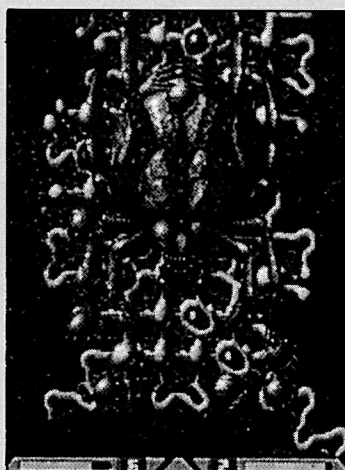
Flyv den rigtige vej (tag ikke den nemmeste vej).

MONSTER - (Slange) Kommer fra venstre side. Skal skydes i hovedet.

SHOP - Køb: 2 stk. "Power" (energi).

LEVEL 4

MONSTER - (Drage) Skyd først



de to små hoveder på hver side af uhyret. Derefter skydes enden af halen, og til sidst det store hoved.

SHOP - Køb: "Power" (energi)

Pas på ilden!

MONSTER - (Hoved) Flyv op langs siden, og skyd øjnene (side shot). Når de er skudt, flyver du igen ned langs siden og skyder midt på. Det er bedst at skyde, når "tungen" er inde.

SHOP - Stort udvalg.

SIDSTE LEVEL

Vær godt udrustet, idet du skal have godt med power. Ellers skal du bruge mange

flere skud end normalt.

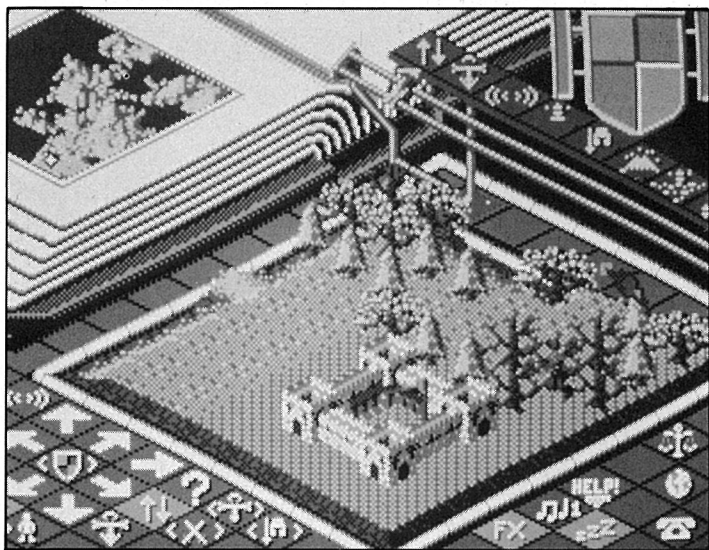
MONSTER - (Tank) Har selv-søgende missiler.

SHOP - (Sidste stop - alt til halv pris!) Køb: Liv?? I den sidste del kommer der tre "slanger", en af gangen. De kører rundt til højre to gange, og derefter kommer de ned, hvor du kommer op. Den sidste af slangerne er det bedst at skyde i det hul, der er til venstre for gangen.

MONSTER - (Stort rumskib) Få skudt alle kanonerne.

Du starter nu igen forfra. Din score fortsætter ganske vist, men du mister de penge, som du evt. måtte have til overs.
Tommy Therkildsen

TIPS



POPULOUS

I denne måned afslører vi det hidtil største antal koder til de forskellige levels i dette fantastiske spil. Vi fortsætter, hvor vi slap sidste gang...

101: SCOGBOY	132: CALYMAR	163: TIMDIAS
102: SWAINDOR	133: SCOUXLUG	164: CALQUEAL
103: KILLSODPAL	134: SWAEAHILL	165: SCOUOLD
104: EOAYHOLE	135: KILLDIEMET	166: SWADEBOY
105: BUROXLAS	136: EOAAQUEED	167: KILLOZDOR
106: MOREAAL	137: BURUING	168: EOAWILPAL
107: NIMIKEPIL	138: MORDEORD	169: BURINGPERT
108: BILOGOJOB	139: NIMDICON	170: MORILAS
109: RINGUDOR	140: BILKOPILL	171: NIMCEAL
110: WEADEPAL	141: RINGINGTORY	172: BILASPIL
111: ALPDIPERT	142: WEAVIMET	173: RINGHIPJOB
112: BADKOPOUT	143: ALPCEED	174: WEAVOUTLIN
113: IMMQAQT	144: BADASHAM	175: ALPAPAL
114: HOBEPIL	145: IMMSODOND	176: BADUSPERT
115: BUGGBJOB	146: HOBYCON	177: IMMEDIATE
116: SHADASLIN	147: BUGOXILL	178: HOBQUET
117: CORSODDON	148: SHADUSTORY	179: BUGUPIL
118: BINYPERT	149: CORDIEEND	180: SHADPEJOB
119: SADOXOUT	150: BINQUEME	181: COROZLIN
120: LOWEAT	151: SADUHAM	182: BINWILDON
121: QAZIKEBAR	152: LOWDEOND	183: SADINGMAR
122: VERYQUEER	153: QAZDILOW	184: LOWIOUT
123: MINULIN	154: VERYWILICK	185: QAZCET
124: HAMDEDON	155: MININGHOLE	186: VERYMPBAR
125: FUTDIMAR	156: HAMIEND	187: MINHIPER
126: SUZKOPUG	157: FUTCEME	188: HAMOUTING
127: DOUQAZHILL	158: SUZASOLD	189: FUTADON
128: SHIEBAR	159: DOUSODBOY	190: SUZUSMAR
129: HURTCEER	160: SHIYLOW	191: DOUDIELUG
130: JOSASING	161: HURTAICK	192: SHIQUEHILL
131: TIMSODORD	162: JOSUSHOLE	193: HURTTBAR
		194: JOSPEER
		195: TIMOZING
		196: CALWILORD
		197: SCOINGCON
		198: SWAILUG
		199: KILLMEHILL
		200: EOAMPMET

POKE CORNER

Endnu engang har vi samlet en lille stribe snydepokes, specielt til ære for C64-ejerne, som gerne vil være uddødelige. Load spillet, reset computeren, og indtast disse POKE- og SYS-koder (+ Return). Og så skal du bare se løjer....!!

BOULDER DASH
POKE 35589, 96
SYS 36457

HOPPING MAD
POKE 2447, 165
SYS 20480

KANE
POKE 8492, 173
POKE 9090, 173
POKE 9190, 173
POKE 35832, 173
SYS 3072

DRUID
POKE 39271,255
SYS 5120

JEEP COMMAND
POKE 32627, 241
SYS 16384

BLUE MAX
POKE 17925,173
POKE 25584,173
POKE 17438,0
SYS 32768

GAME OVER
POKE 15244,234
POKE 15245,234
SYS 2304

FRIGHTMARE
POKE 21839, 173
SYS 16384

KANE 2
POKE 10493, 173
POKE 10648, 173
POKE 11694, 173
POKE 36661, 173
SYS 3072



PIRATES

Hvis du i dette spil er en karriere-pirat, der ønsker at stige i graderne, så se her hvad Mads Kristoffersen har fundet ud af:

Angrib de små kolonier som Trinidad, Bahama og så videre. Slagt så mange soldater som muligt, og når det er gjort, så indsæt en engelsk guvernør, hvis du vil stige i graderne i det engelske system. Sejl så til den nærmeste engelske koloni med en guvernør i live. Besøg guvernøren, og han vil give dig en højere titel. Så sætter du kurs mod den samme ø som før, og gør den til en spansk koloni, hvorpå du sejler videre til en spansk by. Her besøger du guvernøren, og han giver dig en højere spansk titel. Nu sejler du hen og gør den samme ø som før engelsk igen, får en ny titel og så videre...

Kaptajn Rødskaæg

TOP TIPPERE!

Æren af at have bidraget til landets smarteste snydehjørne tilfalder i denne måned:

Jacob Pedersen, Hestkøbvænge 63, Birkerød Anders Bærendtsen, Lønbjergvej 6, Roskilde Casper Olsen, Haraldsvej 20, Nakskov Mads Kristoffersen, Lyngvej 65, Knebel

Tommy Therkildsen, Livøvangenget 24, Mundelstrup De har alle hver især fået tilsendt en bunke spændende spil til deres computer.

Hvem ved, måske er det DIG næste gang?

Skriv til os med tips, kort og løsnin-ger. ALLE der får deres indlæg trykt her på siden bliver rundhåndet belønnet. "Action Tips" er nemlig ikke nogen konkurrence - det er en gavebod! Husk, at jo flere tips du sender, des større chance er der for, at vi vælger netop DIG ud som "Top Tipper". Så fyld kuverten op til randen med sprøde tips, og send den til:

Action Tips, Computer ACTION, St. Kongensgade 72, 1264 Kbh K.

PROBLEMER?

Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er omtalt i denne sektion, så anbefaler vi at du indrykker en annonce i vores LÆSERMARKED under rubrikken "Opslagstavlen". Gør kort rede for dit problem, og skriv din adresse eller tlf. nummer. På den måde kan du få hurtig og direkte hjælp, hvis en af vores mange hypermega-multi intelligente (og hjælpsomme) læsere svarer dit nødråd.

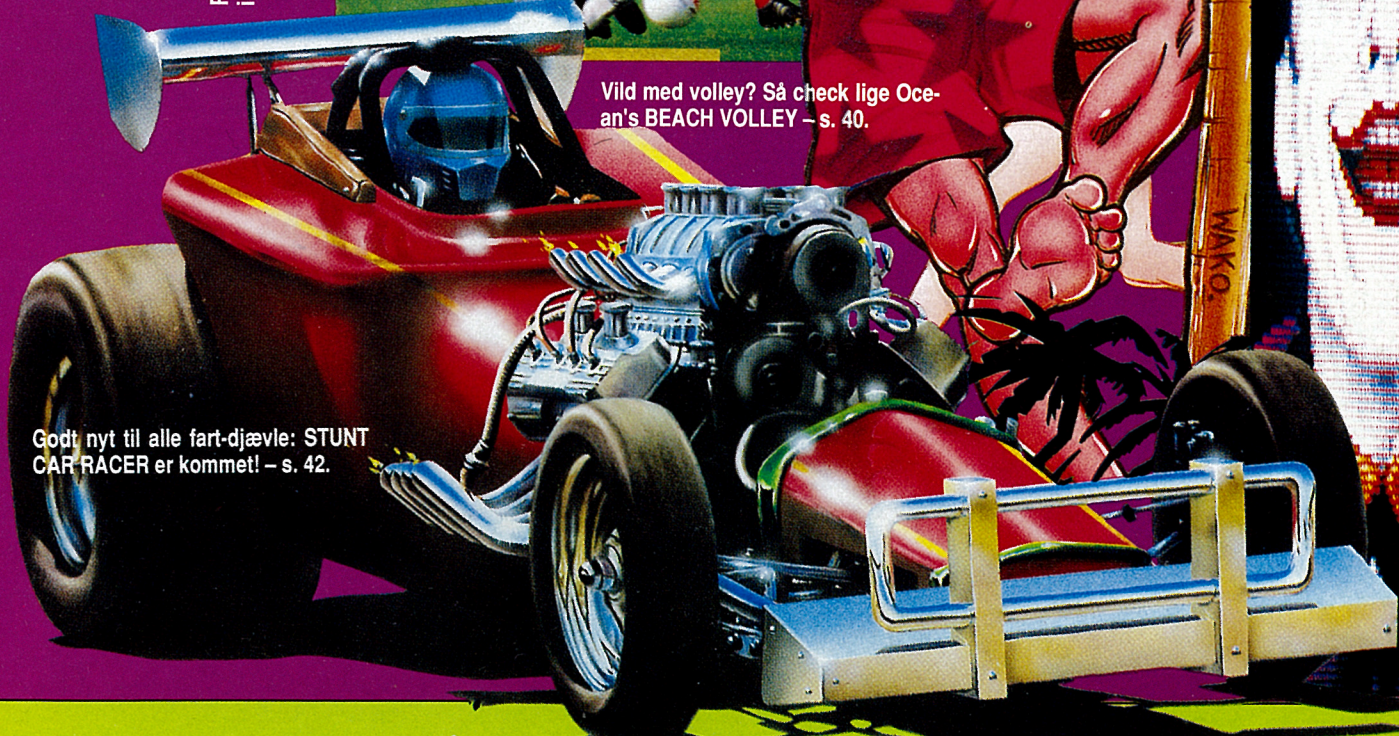
"Use the Force, Luke!" Tilintetgør Imperiets tropper i STAR WARS TRILOGY - s. 47.

Det fantastiske Amiga-hit KICK OFF er kommet til 64'eren - s. 49.

Regneller slud, avisens skalud! Det er ikke let at være PAPERBOY - s. 43.



Vild med volley? Så check lige Ocean's BEACH VOLLEY - s. 40.



Godt nyt til alle fart-djævlene: STUNT CAR RACER er kommet! - s. 42.



Tør du tage kampen om ren? Udfordringen venter i THE MOVIE - s. 33.

SÅDAN ANMELDER VI SPILLENE

FLERE VERSIONER

Hver anmeldelse er forsynet med kasser, der viser hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og hvilke computere spillet senere kommer til. Hver eneste version får en selvstændig bedømmelse, så du hurtigt kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er ikke altid at alle versioner af et spil udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger betydeligt fra de udgaver, vi allerede har testet, laver vi selvfølgelig en særskilt anmeldelse af den nye udgave.

GRUNDIGE OG TROVÆRDIGE

Alle spillene bliver set af flere anmeldere. Selvom selve skriveriet af praktiske grunde overlades til en person, er hele testholdet involveret i anmeldelsen. Normalt taler vi os til rette og argumenterer os frem til lige netop den bedømmelse som spillet har fortjent.

Hvis en af os er vildt uenig i de andres bedømmelse, kan han nedlægge veto mod den. Den utilfredse anmelder får så sin egen "VETO-BOX" med i anmeldelsen, hvor han

frit kan gøre rede for sin helt personlige mening om spillet. På den måde sikres læserne for den tilfældighed, der desværre kendetegner de fleste andre blades anmeldelser.

BEDØMMELSEN GRAFIK

Baggrunde, sprites, animation, farver, atmosfære... hele den visuelle side tages med i betragtning. Bedømmelsen er maskinspecifik, så kvaliteten bedømmes på baggrund af den pågældende computers ydeevne. Det betyder i praksis at C64 versionen af et spil sagtens kan score en bedre grafik-karakter end Amiga-udgaven.

LYD

En samlet bedømmelse af spillets lydside, både musik og lydeffekter. Udover det rent tekniske, tages der også hensyn til, om lyden "klæder" spillet og virkelig bidrager væsentligt til spillets atmosfære. Igen er bedømmelsen maskinspecifik.

FÆNGENDE

Hvis et spil scorer mange points her, betyder det at man straks bliver grebet af spillet. Skydespil og arcadekonverteringer vil som regel score højt her. Bliver man straks grebet af gameplayet, eller kræver det at man først læser sig gennem tykke manualer?

FÆNGSLENDE

Denne kategori er for computerspil, hvad "Mindst holdbar til" er for fødevarer. Hvor længe bliver det ved med at være sjovt? De mere avancerede og varierede spil har som regel en fordel her.

OVERALL

Konklusionen af ovenstående. Spillets definitive rating!

DET BETYDER KARAKTERERNE

90-100: Et helt igennem fantastisk spil, som

man fremover vil huske som en klassiker. Køb det - uanset hvad!

80-89: Et virkelig godt spil. Absolut anbefalselsværdigt.

70-79: Et godt spil, der anbefales med visse reservationer. Køb det, hvis genren tiltaler dig.

60-69: Den "rimelige" ende af point-skalaen. Ikke dårligt, meeeen...

50-59: Selvom der stadig kan være positive aspekter i spillet, er vi nu dernede, hvor der kan tales om reelle fejl og mangler.

40-49: Klart under standarden. Spil i denne point-zone kan ikke anbefales.

30-39: Et særdeles dårligt spil, der kvalitetsmæssigt ligger milevidt under det, man kunne forvente. Køb det på eget ansvar!

20-29: Alvorlige problemer! Spil med denne rating er så dybt elendige, at det næsten nærmer sig det komiske.

10-19: Her begynder det at blive kriminelt... 0-10: En klar stinker! Om du så fandt dette spil på gaden, kunne det ikke betale sig at bukke sig efter det.

BATMAN:

Ocean

Batman staves med "D". Sådan skrev en anmelder, da han havde været inde at se den nye, ekstremt opreklamerede, Batman film. Der er meget delte meninger om filmens kvalitet, men når det gælder spillet, må alle kunne blive enige: det her et simpelthen en af de bedste film-licenser, jeg nogensinde har set!

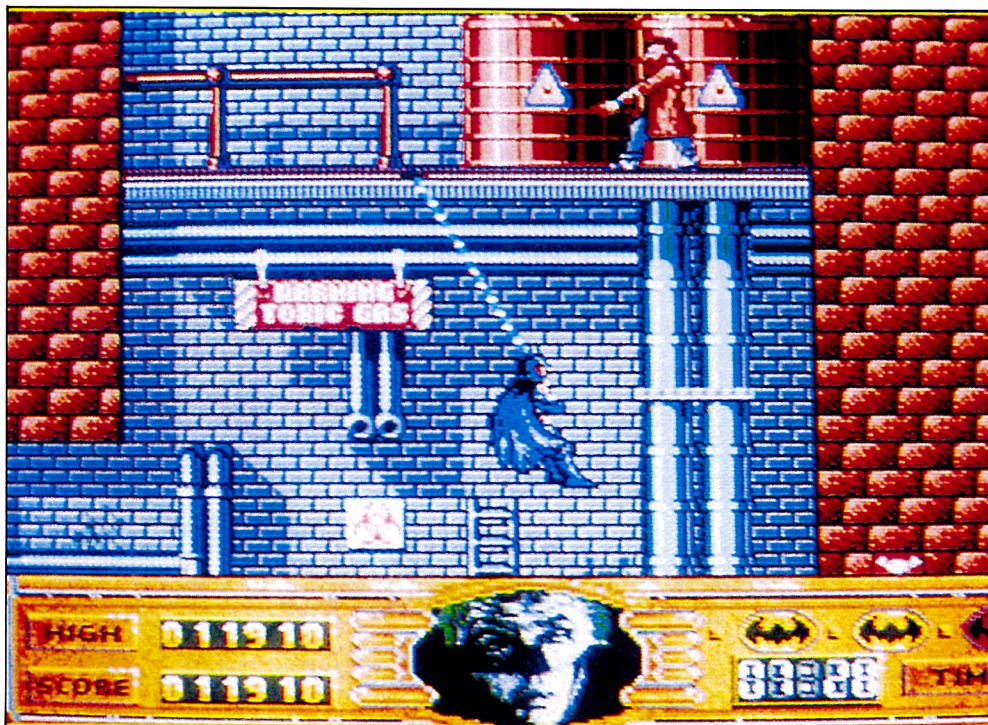
Spillet består af 5 forskellige levels, der hver bygger på en scene fra filmen. Lad os derfor starte fra en ende af:

LEVEL 1

Ærkeskurken Jack Napier har planlagt et angreb mod en kemisk fabrik. Du ifører dig derfor dit bat-kostume og skyn-der dig hen til fabrikken, hvor der venter dig en varm modtagelse. Jack Napier (eller Nicholson, om du vil) har nemlig medbragt en hær af forbrydere, som er bevæbnet til tænderne med pistoler og granater. Mange steder drypper der desuden farlig syre ned fra loftet, og giftig gas siver med jævne mellemrum ud fra de utætte rør i den gamle fabrik. Du har med andre ord nok at se til! Hvis du bliver ramt af et skud eller noget andet fælt, mister du noget energi. Din energi er gennem hele spillet vist som et billede af Batman, der langsomt ændrer sig til et billede af Jokeren. Meget effektfuldt.

I praksis udspilles første scene som et platformspil med platforme (surprise!), stiger og fjender, som du kan skyde. Det lyder jo ikke videre ophidsende, men det er kun fordi jeg endnu ikke har nævnt det bedste af det hele: batrebet. Med dette redskab, kan du svinge dig mellem de forskellige platforme på en utrolig realistisk måde. Du holder joysticket i en retning, trykker på skydeknapen og VUPTII! - et nydeligt reb skyder frem, og hager sig fast i den platform det rammer. Du kan nu kravle op ad rebet, svinge dig i det, kravle ned på etagen nedenunder, svinge dig ind i en bandit... Det eneste sted jeg har set noget lignende er i superspillet "Bionic Commando", og der er det ikke engang gennemført så godt. Man ser tydeligt, at programmerne af Batman har forstand på tyngdeloven!

Når du har kæmpet dig vej gennem flere horder af Jacks banditter, kommer du til den endelige konfrontation. Jack (en suspekt herre i trenchcoat) står på en afsats og skyder efter dig. Du kyler din batarang efter ham, og han styrter ned i et syrebæd. Jack Napier er død - længe leve JOKEREN!



AMIGA - Level 1: du svinger dig rundt i Bat-reber, mens skurken ovenover skyder efter dig med sin maskinpistol.



AMIGA - level 2: Batmobilen tager et skarpt venstresving.

LEVEL 2

Du har lige reddet Vicki Vale fra Jokerens klør i Flugelheim museet, og må nu flygte i Batmobilen. Du skal nå hjem til Bat-hulen, inden tidsfristen løber ud. Batmobilen er udstyret med en avanceret radar, som viser hvornår du skal dreje af. Det gør du ved at affyre et reb, som hager sig fast til en lygtepæl. Hvis din timing er rigtig, kan du klare svinget uden at tabe fart. Når der kommer en pil til syne øverst på skærmen, kommer der tre sideveje. Hvis du misser dem alle tre, kører du lige i armene på politiet, som har oprettet vejspæringer for at stoppe dig (de undrer sig nok over, hvad det er for en karnevals-figur, der fræser rundt og overtræder færdselslovene).

Der er stor forskel på, hvordan denne bane er opbygget på de forskellige versioner af spillet. I Amiga-udgaven har du et virkelig overbevisende 3D udsyn af vejen, og denne bane i sig selv er næsten nok til at købe spillet. Den slår i hvert



- samme situation på 64'eren.

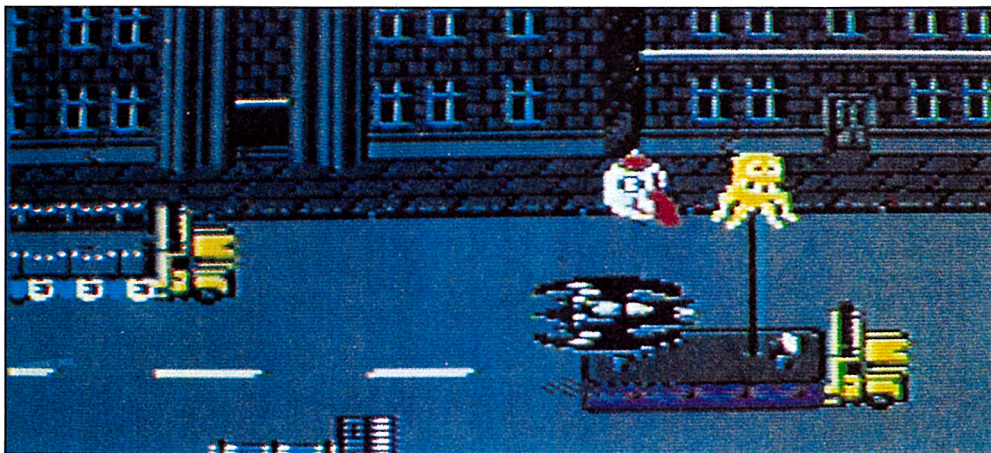
fald de fleste andre racerspil med flere længder. Skærmen bevæger sig flydende, og når du kører over en bakke, flyver bilen gennem luften og lander igen på en utrolig fed måde.

Det kan 64'eren ikke hamle op med. Her ser du handlingen fra siden, og kan kun køre ud og ind af skærmen - lidt ligesom i første level af Roger Rabbit.

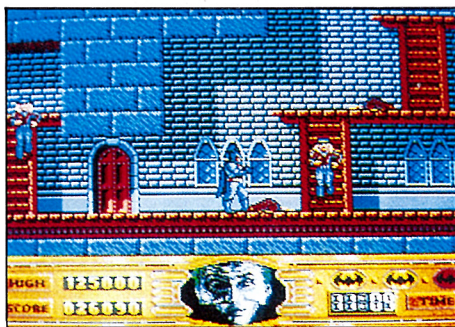
LEVEL 3

Tilbage i Bathulen. Jokeren har opfundet en dødbringende lattergas ved navn "Smilex". Den består af tre forskellige kemikalier, som han har sprøjtet ind i almindelige forbrugsvarer. Når de bliver blandet, udløses giften. Du har et minut til at analysere dig frem til, hvilke tre produkter, der er inficeret med Smilex. Mens sekunderne tikker, vælger du tre produkter fra en menu. Du får så at vide, hvor mange af dem, der er inficeret men ikke hvilke! Ved hjælp af udelukkelsesmetoden skal du på den

THE MOVIE



C64 – level 4: Du skærer ballonernes reb over med din Bat-wing.



AMIGA – Sidste level er en hård nød at knække, og som det fremgår af masken nederst i billedet, er Jokeren ved at få overtaget.

Her ser du, hvad du er oppe mod...

AMIGA

Kr 449

Grafikken er virkelig fed - især i level 2 og 4, hvor fornemmelsen af fart er helt enestående, samtidig med, at der er en fin sans for detaljer. Din Batwing slår f.eks. gnister, hvis den kommer i berøring med vejbanen, og Batmobilen er ligeledes fantastisk animeret. Lyden er også god med flere forskellige musikstykker, som passer glimrende til gameplayet. Der er også mange samplede effekter af høj kvalitet. Et must!

Grafik	96%
Lyd	94%
Fængende	95%
Fængslende	92%
OVERALL	95%

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er ret imponerende - især Batman figuren er usædvanlig veldefineret. Gameplayet er ikke helt det samme som på Amigaen, fordi level 2 og 4 er vandret scrollende, men ok - det er da meget sjovt alligevel. Kontrollen med batrebet virker aldeles glimrende, og gameplayet kører bare derud af som det skal. Endnu et must!

Grafik	92%
Lyd	90%
Fængende	92%
Fængslende	89%
OVERALL	90%

UPDATE

Fås også til Atari ST og Spectrum.

måde finde frem til de tre rigtige produkter. Ligesom i det populære spil "Mastermind".

LEVEL 4

Denne bane minder meget om level 2. Men i stedet for at køre i Batmobilen, er du nu ude at flyve i din Batwing. Jokeren har arrangeret et bizart karnevalsoptog med balloner, som er fyldt med Smilex. Snart begynder den farlige gas at sive ud, og hvis det sker, er det dybt godnat for de arme borgere i Gotham City. Du skal derfor skære ballonernes reb over med vingerne på din Batwing. Hvis du flyver ind i ballonen, spredes gassen og du mister noget energi. Det samme sker, hvis du rammer ved siden af. Også her varierer gameplayet fra computer til computer. På Amigaen foregår løjerne igen i 3D format, mens 64'eren fastholder den vandrette scroll fra level 2.

LEVEL 5

Den afsluttende scene er i bund og grund en variation over level 1. Du har fulgt Jokeren til Gotham katedralen, hvor han har søgt tilflugt. Før du kan gøre det endeligt af med ham, skal du hoppe, skyde og svinge dig forbi et uafsluttet svært bevæbnede skurke. Desuden vrir det med rotter, og flere steder er gulvet så råddent, at det simpelthen smuldrer væk under dine fødder. Men endelig når du op på taget, hvor Jokeren prøver at flygte med en helikopter. Han er på vej op af rebstigen, men hvis du bevarer roen, kan du nemt "pille ham ned" med dit batreb. Slutsekvensen er alt besværet værd!

Hver gang man har opbrugt sine 3 liv, starter man forfra på level 1. Det kan godt være lidt irriterende, men på den anden side ville det nok være for nemt, hvis man bare kunne fortsætte. Som det er nu, er spillet alt andet end nemt. Faktisk er det nok FOR svært efter manges mening, og sidste bane virker næsten umulig. Men selv de mest håbløse situationer kan faktisk klares, hvis man tænker sig lidt om, og øvelse gør som bekendt mester.

Dette spil var på forhånd sikret enorme salgstal, alene pga. licens-navnet. Det er beundringsværdigt, at Ocean alligevel har gjort sig stor umage med at lave et finpudset og spilbart program, som du simpelthen SKAL have. Uanset hvad du så synes om filmen.

Søren

BEACH VOLLEY

Ocean

Beach Volley er det første spil fra Oceans franske programmør-team, og lad mig med det samme sige, at spillet lover godt for firmaets fremtidige titler. Lige fra det øjeblik, hvor titelskærmen tænder frem, er man klar over, at det er et teknisk suverænt produkt, man har fat i.

Gameplayet er ellers meget simpelt. Man kan spille mod en fjende eller mod en ven (dvs. computeren!) - under alle omstændigheder styrer man to spillere. Spillet virker på følgende måde: du server, modstander #1 redder bolden, modstander #2 skyder den op i luften, og modstander #1 returnerer den. Du skal nu enten parere ved nettet, eller også stå klar til at tage imod bolden.

Herefter skyder din anden spiller automatisk bolden op i luften, og det er så din opgave at smashe den over på modstanderens halvdel. Spillet består af flere levels, der foregår rundt omkring i verden. Du starter i USA, og hvis du vinder her går du videre til næste level/land. Gameplayet er mildest talt usædvanligt. De første gange man spiller, er det

totalt umuligt. Efter at have spillet en hel nat, var mit bedste resultat et nederlag på 7-4! Men så opdagede jeg ved et tilfælde en bestemt teknik, som gjorde at jeg gennemførte hel molevitten i eet spil! Af hensyn til dem, der måske allerede har købt spillet, vil jeg ikke afsløre fidusen her, men det er ikke desto mindre en ting, der går kraftigt ud over gameplayet i et ellers flot spil.

Søren

AMIGA

Kr 449

Beach Volley er utrolig stilfuldt præsenteret, med glimrende grafik og en masse iørefaldende melodier. Der er nogle imponerende "mellem-scener" mellem hver level med samplede tale og sjov grafik. Spillerne er virkelig veldefinerede, men desværre er sværhedsgraden helt forkert justeret. Men alt i alt en udmærket debut for Oceans franske filial.

Grafik	87%
Lyd	92%
Fængende	89%
Fængslende	74%
OVERALL	82%

UPDATE

Beach Volley kommer også til alle kendte 8-bit maskiner. Da det er en ret lille ting, der trækker Amiga-versionen ned, er det meget muligt at disse versioner spiller helt anderledes. Hvis det er tilfældet laver vi selvfølgelig en ny test.

STRIDER

US. Gold

Glasnost er en by i Rusland i USG's nyeste arcadekonvertering. Spillet foregår i fremtidens Rusland, hvor du ene mand skal tage kampen op mod vilde horder af nådesløse kommunister. Utroligt, at den slags spil stadig bliver lavet, men det hænger måske sammen med, at Strider som sagt er en konvertering af et ældre arcadespil (før Gorbatsjov).

Men hvis man ser bort fra det enfoldige kold-krigs tema, så er Strider faktisk et rigtig godt spil. Du styrer en mand gennem en lang serie af vandret scrollende baner, som selvfølgelig er spækket med fjender. Men du er skam ikke nogen helt almindelige gennemsnits-helt. Du er super-atletisk, og i stedet for at hoppe, slår du vilde saltomortaler. Du kravler op ad lodrette vægge, kaster dig under forhindringer fra oven, kæmper dig op af stejle bakker.... der er en virkelig fed fornemmelse af bevægelsesfrihed i spillet.

Du er bevæbnet med et sværd, men mange af de store aliens skal rammes flere gange, før de bukker under. Nogle af dem er ovenikøbet ret originale. På et tidspunkt trænger du f.eks. ind i kommunisternes polit-bureau. Pludselig transformerer partimedlemmerne sig til en kæmpemæssig, kommunistisk slange! Selvom det er både forældet og fordomsfuldt, så må man indrømme, at det er originalt, og der er mange af den slags overraskelser i spillet.

Søren



AMIGA - Første level foregår i London. Cirklen nederst til venstre viser, hvor meget tid, der er tilbage.



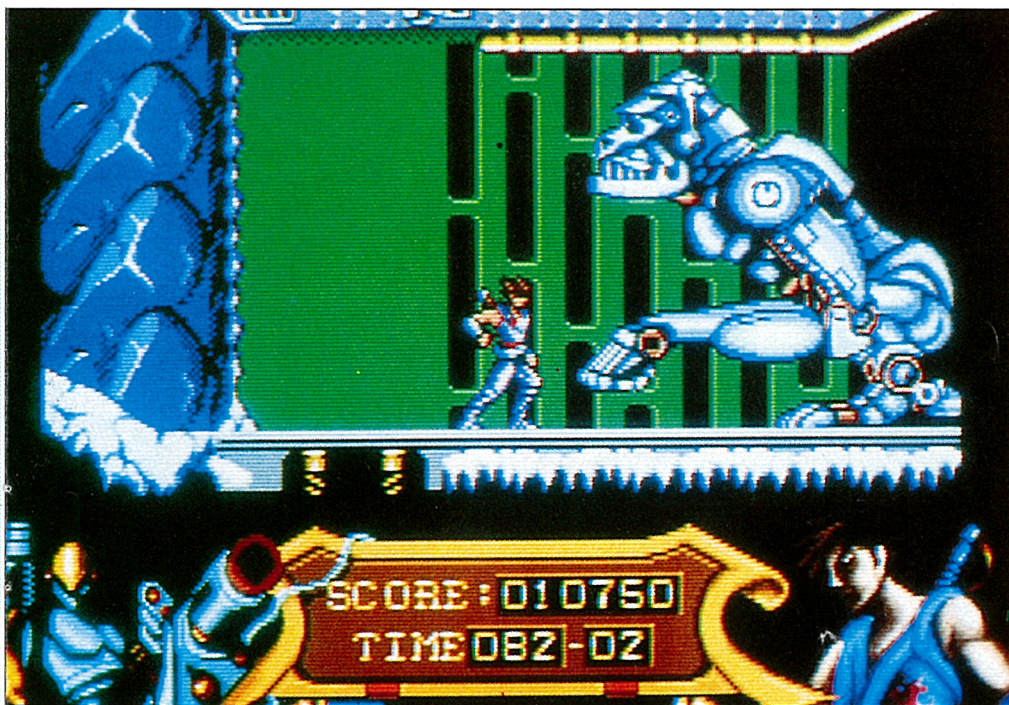
AMIGA - Du placerer en velrettet smash mod det Egyptiske hold.

Electronic Arts

Interplay har konverteret deres Battle Chess fra Amiga til C64. Overføringen er lykkedes ganske vel, men det resulterer selvsagt i en hulens masse loading fra disk, hver eneste gang en brik skal flyttes. Derfor må man væbne sig med en god del tålmodighed, når man skal spille - der kan gå op til et halvt minut med diskaccess imellem hvert træk. De fleste animationer er overført direkte fra Amiga, men der er også blevet plads til en del nye (og ret morsomme).

3D-brættet er så rodet, at man fuldstændigt mister overblikket i et sammenstusum af rødt og blåt. Brikkerne flyder sammen, så man bare ser en klump i hver ende af brættet. Så kan man selvfølgelig slå over til et 2D bræt, hvor der spilles ganske normalt "avis-skak", men her går man så glip af alle animationerne og sidder tilbage med et middelmådigt skakspil, der ikke kommer i nærheden af f.eks. Colossus 4.0 (som endda har bedre 3D).

Lars

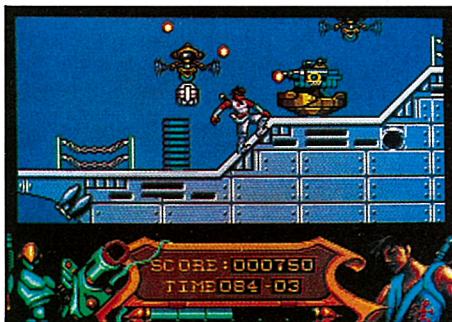


AMIGA – En af spillets mange mega-monstre.

VETO BOX

Jeg mener at Strider er en af de mest skuffende konverteringer, jeg længe har set. Spillet scroller som en spectrum uden strøm, og din helt er ikke "super atletisk". Jeg vil nærmere sige spastisk lammet. Nuvel, han laver saltomortaler igennem luften - men det gjorde Monty Mole også i 1984, bare bedre animeret. Spilleren har stor bevægelsesfrihed, men hvad nytter det, når de 5 baner kun kan tackles på een måde? I mine øjne ligger Strider et stykke under 50%

Lars



AMIGA – Den tank skal have et hug fra dit lasersværd.

AMIGA

Kr 359

Grafikken er flot og varieret, og din figurs animationer er noget ud over det sædvanlige. De vilde krumspring ser virkelig flot ud, selvom det går lidt langsommere end på den originale arcademaskine. Lyden er også god med nogle samplede effekter, og en ret atmosfærisk baggrundsmelodi. Alt i alt et imponerende comeback for programmerne fra det skuffende "Indiana Jones".

Grafik	86%
Lyd	84%
Fængende	86%
Fængslende	83%
OVERALL	84%

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

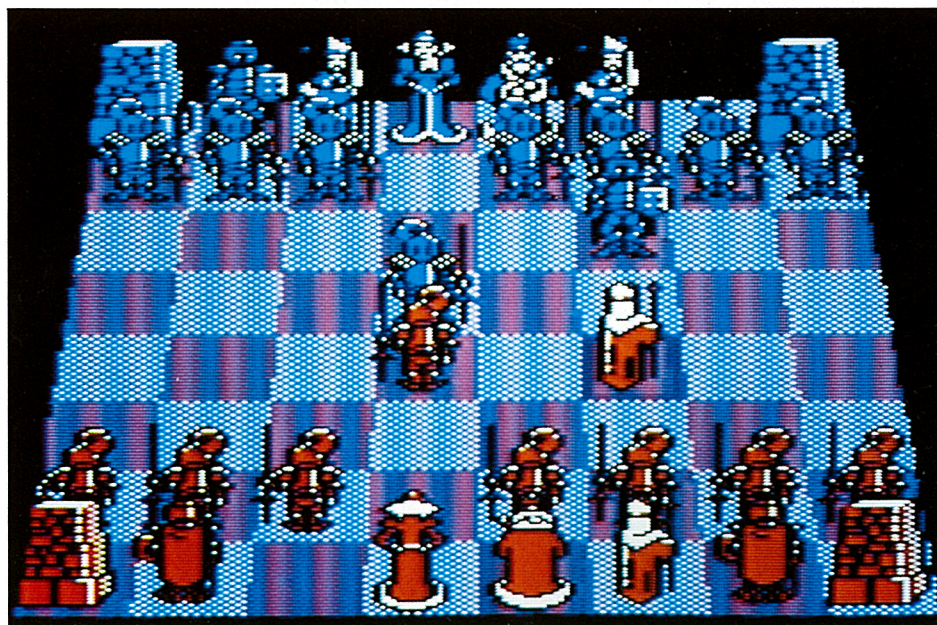
Grafikken er ikke altid lige velanimeret, og i mange situationer bevæger din figur sig ret langsomt. Det går ud over følingen, og er med til at gøre spillet sværere tilgængeligt end Amiga- udgaven. Man kan vælge mellem musik og lydeffekter, og begge dele er rimelig godt udført.

Grafik	75%
Lyd	73%
Fængende	72%
Fængslende	73%
OVERALL	73%

UPDATE

Fås også til Atari ST, Amstrad og Spectrum.

BATTLE CHESS



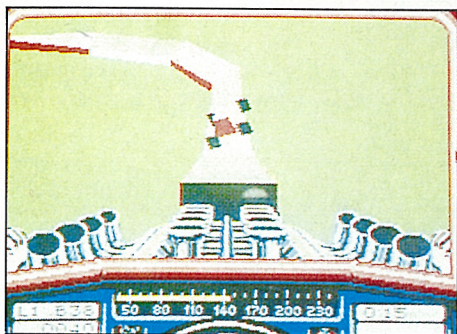
C64 – Battle chess gør sig ikke godt i 8-bit.

COMMODORE 64

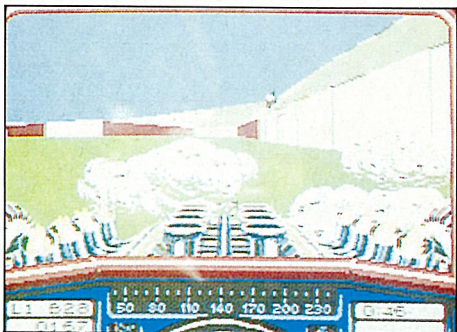
Disk kr 269

Grafikken er ganske flot, med gode animationer, men manglen på farve og detalje gør den rodet og uanvendelig. Jeg forstår ikke, hvorfor Interplay ikke har valgt en højere opløsning i 2 farver - det ville have givet et langt bedre resultat. Computeren spiller ikke nær så godt som andre skakspil til 64'eren, så C64 versionen af Battle Chess er en ret unødvendig erhvervelse.

Grafik	77%
Lyd	40%
Fængende	65%
Fængslende	55%
OVERALL	59%



ST – Her er du på vej ud i et hop.



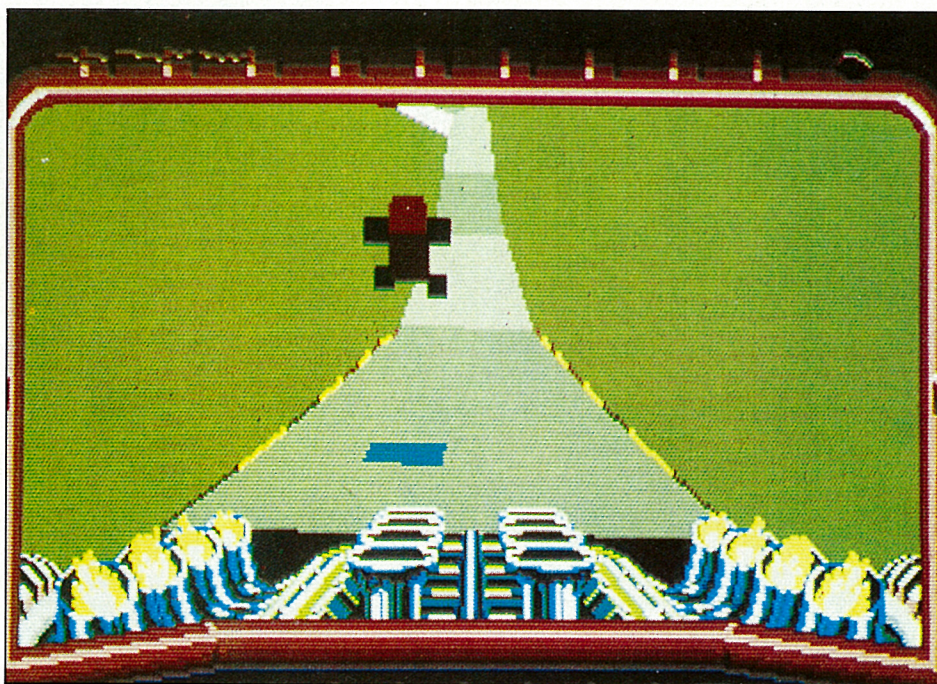
ST – Hvis du rammer ved siden af vejbanen, er der langt ned!

STUNT CAR RACER

Micro Style

Sidste måned så vi Rainbow Warrior fra MicroStyle, og det var mildt sagt ikke noget at råbe hurra over. Men med Stunt Car Racer har MicroStyle bevist, at de ikke er noget middelmådigt softwarehus. Spillet er programmeret af selveste Geoff Crammond (hvem husker ikke "The Sentinel"?) og han har lavet intet mindre end et vidunderligt spil, der vridter computeren (og dig) til de yderste grænser.

Stunt Car Racer får spillehallernes Outrun, Chase HQ og Power Drift til at ligne en søndagstur i parken med Skodaen. Du er udstyret med en bil, der kan køre et godt stykke over 250 mph, og de eneste løb, der er penge i, er stuntløbene. Så dem deltager du selvfølgelig i - lidt anende om, hvor farlige de egentlig er. Disse løb foretages på baner, der får de selv værste rutchebaner til at ligne en af DSB's ruter. Selvom banerne har en vis lighed med rutchebaner, er der også et par kraftige forskelle: Du kan ikke falde af en rutchebane, og der er heller ikke



ST – Bilen foran er din modstander.

huller i den! Du starter spillet i bunden af 4. division, og målet er at kæmpe sig op til 1. division, så du kan deltage i Super League, hvor bilerne kan køre en hel del hurtigere. Hvert løb forgår mellem to personer på een af 8 baner (2 i hver division). Vinderen er den, der først kommer i mål efter tre omgange, eller oftere: Den, der er i besiddelse af en bil efter halvanden omgang! Der er også points at hente for den hurtigste omgang. Står man i toppen af divisionen efter 6 løb (hvoraf man kun deltager i 4), rykker man en division op. Det tager tid at nå til tops, så der er indbygget en save-option.

Selve løbet foregår i den mest forrygende 3D-grafik, jeg længe har set. Geoff Crammond har opnået at programmere bilens opførsel perfekt - du kan køre på to hjul rundt i svingene, hoppe rundt omkring, smadre den anden spiller ud over siden - kort sagt alt, hvad en bil burde kunne på sådan en bane. Det hele ses fra førersædet af din bil.

Hvor de fleste bilspil har en vej, der drejer lidt hist og her, har Stunt Car Racer en vej, der drejer voldsomt hist og her, men samtidig går op og ned, så man bliver helt søsyg - det er ikke unormalt at bilen i visse hop flyver 2-300 meter gennem luften, og så kan man jo bare håbe,

den kan holde til nedslaget - for skade spiller også en stor rolle i spillet, idet din bil ikke kan repareres. Noget af det sjoveste er at køre 50-100 meter bag din modstander og se, hvordan hans bil opfører sig!

Stunt Car Racer har ikke hundredevis af komplicerede kontroller, som f.eks. "Revs". Den har kun en speeder, et rat og en bremse. Hele spillets styrke ligger i at køre så hurtigt som muligt rundt på de 8 baner - og det er svært som bare fanden! I løbet af to dage kunne jeg kun mestre tre af dem.

Som et ekstra plus, kan man slutte to computere sammen med et kabel, og så kan man ræse mod en ven. Nu mangler vi bare et hydraulisk sæde og et rat..

Lars

ATARI ST

Kr 449

Grafikken er lige på kanten af det utrolige, men lyden er desværre så dårlig, at man skruer så langt ned, som muligt. Spillet er utroligt fængende, man kan tænde computeren og køre med det samme - og man kan blive ved og ved og ved. Der er hele tiden nye udfordringer i de 8 baner og 11 modstandere, spillet byder på.

Grafik	96%
Lyd	24%
Fængende	97%
Fængslende	94%
OVERALL	95%

UPDATE

Stunt Car Racer fås også til Amiga, PC og C64. Hvis du har en af de førstnævnte maskiner, kan du - med udgangspunkt i denne anmeldelse - roligt styrte ud og købe spillet (samme gameplay, samme pris). Vi vender snart tilbage med nyt om C64 versionen.

OIL IMPERIUM

reLINE

Det tyske reLINE synes åbenbart, at Ports of Call var et godt spil, og kunne godt tænke sig at male mel på samme mølle. Derfor har de lavet Oil Imperium, og ligheden med POC er faktisk tæt på at være kriminel. I Oil Imperium skal du forsøge dig med en levevej som olie-gigant. Du skal købe koncessioner, olie-felter og tanke. For at få en stabil indtægt, kan du prøve at redde dig en kontrakt eller to for et område. Bliver dine konkurrenter lidt for store, kan du altid prøve at sabotere dem - med risiko for at blive opdaget med en retssag som følge.

Det er, hvad Oil Imperium går ud på. Fire spillere deltager, og computeren styrer alle dem, der ikke er spillet af mennesker. Så gælder det selvfølgelig om at vinde, og det kan gøres på flere måder: rigest efter 3 år, mere end 60 mill i likvider, alle andre spillere fallit og slutteligt mere end 80% af markedet.

I starten får man ret let succes, men man skal ikke hvile på laurbærerne, da olieprisen i ens område hurtigt daler, og man derfor må se sig om efter nye områder - og helst inden konkurrenterne gør det. Ligesom POC, er der en del arkade-sekvenser. Du kan bore efter olie, lægge pipelines for fuld tryk og slukke ildebrande påsat af dine modspillere.

Oil Imperium er ikke ligefrem et sjovt spil. Handlingen er alt for flad og arkade-sekvenserne for kedelige. Hvis du har tænkt på at købe Oil, hvorfor så ikke gå efter den rigtige vare, og købe Ports of Call fra Aegis? Desuden er spillet og manualen fyldt med stavfejl, hvilket jeg synes ødelægger atmosfæren - tag bare titlen: Det hedder sgu da Oil Empire!!

Lars

AMIGA

7Kr 449

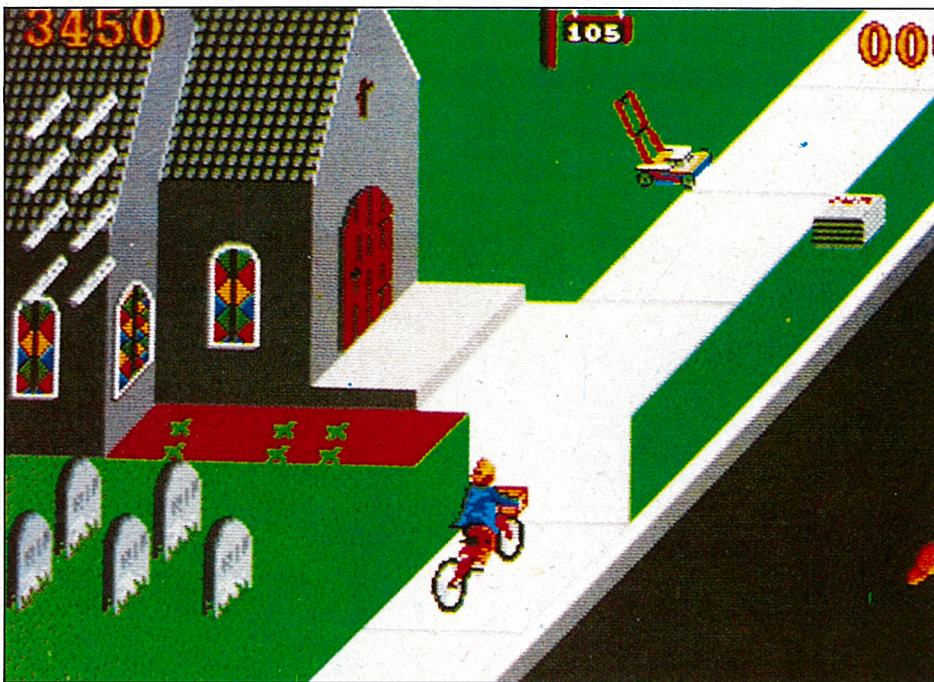
Grafikken er dårligt tegnet, den er grumset og har for få detaljer. Der er ingen lydeffekter, men noget rimeligt musik ved arkadesekvenserne. Spillet er relativt sjovt i starten, men når man har prøvet det hele, slukker man for maskinen igen.

Grafik	70%
Lyd	70%
Fængende	65%
Fængslende	60%
OVERALL	60%

UPDATE

Du kan også bore efter olie på Commodore 64, Atari ST og PC.

AMIGA - Bag chefens skrivebord, hvor de store beslutninger træffes.



AMIGA - Det er et farligt job at være avisdreng.

PAPERBOY

Elite

Alle kender klicheen om, hvordan man starter som avis-dreng og ender som millionær. Nu har alle Amiga-ejere mulighed for at efterprøve dette i praksis - helt uden at blive våde, kolde og forpustede.

Spillet er en konvertering af en ældgammel arcademaskine, og da 64-versionen kom frem for nogle år siden, blev den et massivt hit. I dag stiller vi højere krav til vores spil, men Paperboy er stadigvæk sjovt - i hvert fald for en tid.

Spillet går i al sin enkelhed ud på at cykle op af en diagonalt scrollende villa-vej og undgå et væld af forhindringer, samtidig med at du smider aviser ind i abonnenternes postkasser. Når du har valgt sværhedsgrad er du klar til at tage fat på den første dag på dit nye job - mandag.

Hvis du gennemfører en vej uden fejl - det vil sige, hvis samtlige abonnenter får deres avis leveret - så får du en ny abonnent. Det er desværre ikke nok at kyle avisen ind på folks græsplæner. Den skal sidde perfekt i postkassen, og det er i høj grad et spørgsmål om timing. Hver gang du misser en postkasse, mister du den pågældende abonnent.

For enden af hver "dag", kommer der en simpel bonus-sektion, hvor du skal skyde til måls mod nogle skydeskiver. Det er utrolig nemt og meget ensformigt i længden. Hvis du overlever til søndag, stopper spillet meget passende med en avisfor-side, der roser din indsats i høje toner.

Der er masser af humor i Paperboy. Du

kan smadre husruderne med dine aviser, og sågar vælte folk omkuld med et velrettet kast (hvorfor er MIN avis ikke så tyk?). Forhindringerne er også meget varierede: der er bjæffende hunde, punkere på ethjulede cykler, rullende bildæk, vejarbejdere, biler, gokart-kørere, løbske plæneklippere... altså et helt typisk parcelhus-kvarter.

Søren

AMIGA

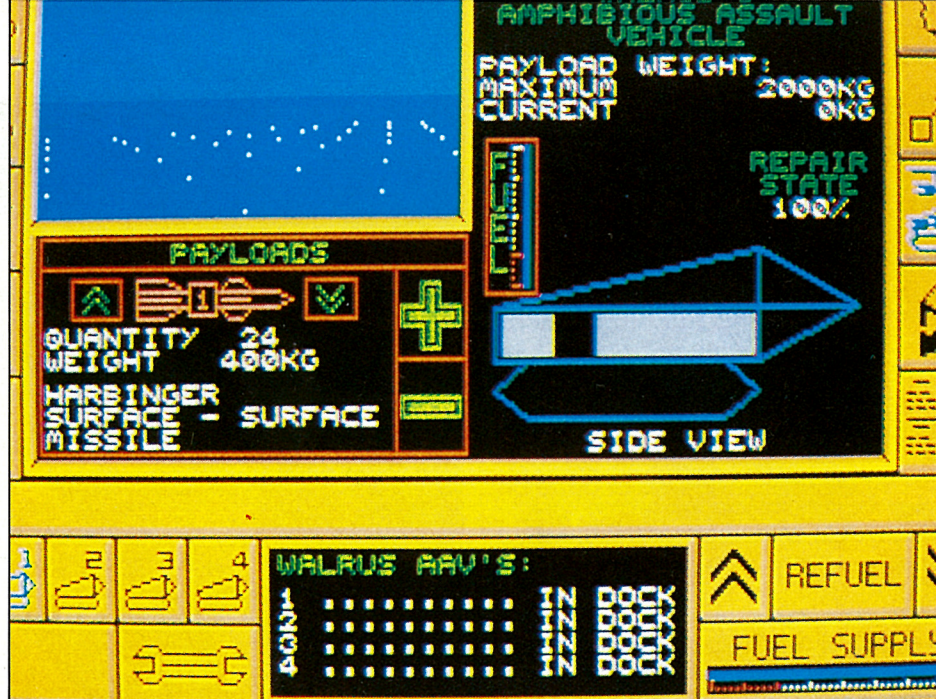
Kr 359

Grafikken er meget sjov, men heller ikke mere. Der er en udpræget mangel på animationer flere steder, men det går heldigvis ikke ud over gameplayet. Lyden er enkel men meget effektiv. Der er mange gode samples (hundegøen, klirren fra knuste ruder, bilhorn etc.), og en meget ansporende (næsten lidt irriterende) melodi, som konstant "swinger" løs i baggrunden. Gameplayet er meget underholdende i al sin enkelhed, men det er nok tvivlsomt, hvor længe det bliver ved med at være sjovt.

Grafik	75%
Lyd	82%
Fængende	84%
Fængslende	70%
OVERALL	76%

UPDATE

Paperboy er en gammel kending på C64 og de fleste andre 8-bit computere, men det er nok svært at finde det i forretningerne idag. Desuden er der lige kommet en ST-version, som er stort set identisk med Amiga-udgaven.



PC - Flot, avanceret, originalt og sjovt.

CARRIER COMMAND

Rainbird

Vi skriver det 22. århundrede. Verden har, i sidste øjeblik, løst sit energiproblem vha. en lang række øer, der er blevet kreeret efter atomprøvesprængninger tilbage i det 20. århundrede. På disse øer ville man bygge fabrikker, der kunne udnytte de specielle energiforhold, og til det formål lavede man to computer-styrede hangarskibe, Epsilon og Omega. Desværre har en bunke terrorister omprogrammeret Omega, så den går helt agurk, og som kommandør for Epsilon skal du nu stoppe vanvidet. I starten af spillet er næsten alle øerne neutrale. Men de to hangarskibe starter i hver sin ende af øgruppen, og koloniserer dem en efter en. Dette gøres ved at sende en amfibietank (Walrus) ind til øen med en automatisk fabriksbygger (Ok, men det ER også det 22. århundrede!). Men kan på den måde enten blive en resource-ø, en forsvars-ø eller en fabriks-

ø. Via et kompliceret rønet bliver produkterne transporteret til base-øen, hvor du så kan samle dem op. Dette er meget vigtigt, da du ellers hurtigt vil løbe tør for forsyninger.

Det er klart, at det før eller senere må komme til en konflikt mellem øerne, men ud over dine Walrus'er, har du også Manta-Fighters til din rådighed - en slags komplicerede jager-bombere. Du har også et effektivt anti-luftskys i form af en laserkanon, der kan peges i alle retninger.

Der er nok at se til i Carrier Command. Hvis flyene f.eks. kommer i kamp med nogle fjender... og man så samtidig bliver udsat for bombeangreb... og har en Walrus ude for at smide en virusbombe... og ikke kan få fly-elevatoren til at fungere... og skal fortælle reparations-computeren i hvilken rækkefølge de forskellige dele skal prioriteres - så siger det sig selv, at man meget hurtigt får hænderne fulde!

Christian

PC

Kr 449

Jeg er helt vild med det spill! Jeg havde aldrig prøvet at spille det på Amigaen, men hvis det er lige så godt som på PC'en med god lyd og grafik (fyldt vektor), skal jeg have fat på det meget hurtigt. Da det hele er menestyret er det ret brugervenligt, og manualen skildrer fint alle mulighederne. Genialt spildesign...

Grafik	96%
Lyd	76%
Fængende	89%
Fængslende	95%
OVERALL	95%

UPDATE

Carrier Command er en klassiker på 16-bit maskinerne, og nu er der også en C64 version på vej. Den skulle dog være noget anderledes bygget op, så læs testen her i CA. før du køber!

KINGDOMS OF ENGLAND

Incognito Software

Defender of the Crown fra Cinemaware har gjort et stærkt indtryk på mange programmører. Selve spillet var utroligt simpelt, hele styrken lå i grafikken. Men sidenhen har mange softwarehuse udgivet efterligninger. Sidst har der været Joan of Arc, og i denne måned har vi fået fingre i Kingdoms of England fra Incognito. KOE bygger på samme principper, som DOC: Få det fulde herredømme over England. Men udover flot grafik, er KOE langt mere avanceret end

de andre spil i denne genre.

England er delt ind i 63 provinser, som op til 7 krigsherrer (de 4 kan spilles af mennesker) prøver at få magt over. Man kan bygge borge på sin jord; 4 forskellige typer, varierende i styrke (dvs modstandsdugtlighed overfor invaderende hære).

Selve slagene mellem to eller flere hære (op til 6 hære kan slås samtidigt, 3 i angreb og 3 i forsvar) er også utroligt avancerede. Alle enheder i en hær, soldater, bueskytter, riddere etc. har et vist antal "Fighting Points", alt efter hvor

meget de kan yde i et slag. Alle disse Fpts lægges sammen og giver en faktor for hele hæren. Denne faktor påvirkes så af vejr, landskab og evt. borgstyrke. Er man ved at tabe et slag, kan man overgive sig, og håbe på at blive reddet af en anden hær på et senere tidspunkt. Alt dette gør spillet utroligt strategisk, og kan slet ikke sammenlignes med DOC's latterlige kampsystem.

Under anmeldelsen testede vi spillet med tre menneskespillere og tre computerspillere. Udover spillets gode strategiske elementer, blev der også hede skænderier over brudte alliancer og meget andet. Spillet tog omkring 8 spændingsfyldte timer, før vi havde en endelig sejrherre.

ESKIMO GAMES

Magic Bytes

Det mest interessante ved dette spil er uden tvivl, at det er lavet i Danmark. Vores egen illustratør, Jesper Laugesen, har stået for grafikken, mens et par andre har ordnet lyden og koden. Det er der blevet et ret specielt spil ud af!

Eskimo Games er en parodi på Epyx' uendelige sportsserie. Her er handlingen dog henlagt til Grønland, hvor en uheldig eskimo må gennemføre 5 discipliner for at vinde en lækker snescooter. Som vanligt i sådan et spil, er der flere valgmuligheder på titelskærmen. Enten kan man vælge at træne i underspillene, der så kan loades i vilkårlig rækkefølge, eller også kan man (1-4 deltagere) trykke sig ind på selve konkurrencen. Hvis alle disciplinerne gennemføres succesfuldt er scooteren vundet, og du kan berede dig på en ret underholdende slutsekvens, men ellers er der ikke andet at gøre end at prøve igen.

Første prøvelse er "Operation Snowball", en arktisk version af den kendte Operation Wolf. En hel landsby er ved at bygge en katapult, bare for at bombardere dig med en gigantisk snebold, og det må du selvfølgelig forhindre. Med musen kan du hvirvle snebolde i hobetal efter dine fjender, der findes i mange forskellige afskygninger. Nogle flyver, andre går, atter andre kører på scooter, og en gruppe is-indianere laver ikke andet end at kaste sne efter dig.

Herefter følger "Eggsterminator", hvor du - hængende i et tov udover en stejl klippeside - skal samle 20 æg, før tiden løber ud. Fuglene er ikke direkte fjendtlige, men de kender ikke til vigepligt, så du må være forsigtig, hvis du vil undgå at blive ramt og falde den lange vej ned til havoverfladen. Heldigvis kan du ikke dø, men det tager selvfølgelig tid at komme til hæfterne efter sådan et styrt. Kostbar tid.

Min egen favoritdisciplin må absolut



AMIGA - Sjov grafik, simpel gameplay.

AMIGA

Kr 449

Grafikken er generelt udmærket og meget humoristisk tegnet, men i "Barbearian" har pladsmangel og tekniske problemer desværre gjort grafikken RET dårlig. Lyden består udelukkende af små søde melodier, der ikke passer rigtigt til Eskimo Games, og lydeffekter er der desværre ingen af. De ville ellers have gjort underværker. Det er den humoristiske grafik, der mere end noget andet skaber "Eskimo Games". Spillet vil nok ikke fange de "seriøse" spillere, men alle dem, der kunne lide "OsWald", vil nok få en del sjov ud af det. Præcis som min lillesøster!

Grafik	79%
Lyd	62%
Fængende	70%
Fængslende	57%
OVERALL	67%

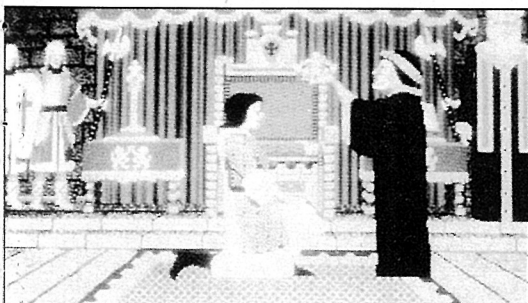
UPDATE

En ST-version er på vej.

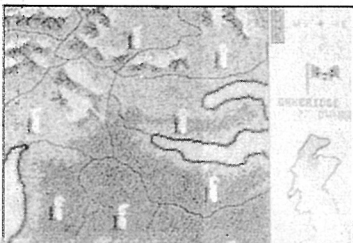
være "Ice'n Igloos", hvor du skal forsøge at bygge en snehytte på 100 sekunder. I den ene ende af skærmen skal du - ved at vrikke med joysticket - hakke en isblok løs, og så skal den fragtes over i den anden ende af den scrollende skærm, hvor den automatisk indføjtes i den halvfærdige igloo. Desværre forstyrres dit arbejde af en sæl med Anders And-hat og en lille, men meget livlig fisk. Så er standarden lagt! "Miami Ice" er en klar "Tapper" klon, hvor du til tonerne af "Tjener, jeg vil have mere øl!" skal servere isdesserter for et sultent publikum. Er du for langsom, får du en på tuden af en vred isbjørn, der også indgår som en af hovedpersonerne i sidste disciplin, "Barbearian".

Her skal du - kun bevæbnet med en boksehandske på en stav - tæske bæsset inden den isflage, I står på, smelter. Nok den svageste af disciplinerne - ihvertfald fandt jeg hurtigt en metode, der ordnede isbjørnen HVER gang.

Jakob



AMIGA - Bliver DU den næste konge over riget?



AMIGA - Det efterhånden velkendte kort over England.

Desværre opdagede jeg et par alvorlige fejl: Computeren kan i visse ekstreme situationer finde på pludseligt at fordoble en spillers hærstyrker, hvilket kan give ham en ganske ufortjent sejr. Denne fejl optrådte 2 gange i løbet af et spil, og forkrøblede en ellers spændende handling. Desuden mangler spillet en save-funktion; det er ikke alle, der kan sætte 7-8 timer af til et uafbrudt spil!

Kan du lide et avanceret, realistisk strategispil, der ikke er så kompliceret, at kun programmøren kan spille det, så er KOE lige noget for dig. De ovennævnte fejl optrådte kun i ekstreme situationer (når fire hære angreb samtidigt - det kunne computeren ikke klare).

Lars

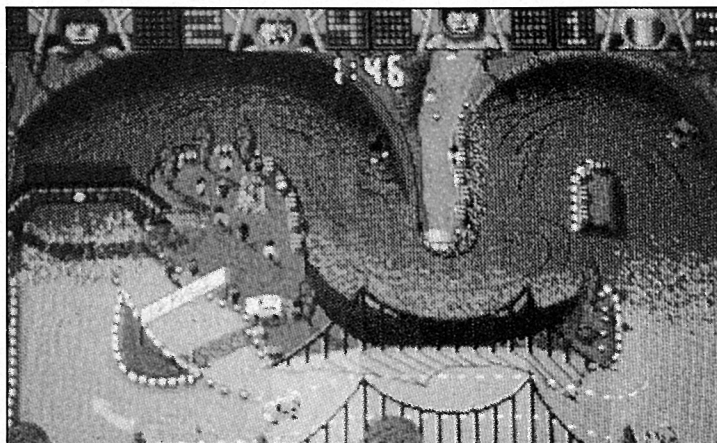
AMIGA

Kr 449

Grafikken er ikke så flot som DOC, men der sker mere på skærmen. Der er ikke så meget lyd, men det behøves heller ikke. Spillet er dejligt nemt at gå til, og det er utroligt fængslende, hvis man har tid nok til rådighed. Dog burde fejlene være rettet inden det blev udsendt. Men alt i alt er "Defender of the Crown" vand ved siden af KOE.

Grafik	88%
Lyd	30%
Fængende	90%
Fængslende	80%
OVERALL	88%

AMIGA – Flot, men småt.



RALLY CROSS CHALLENGE

Anco

Rally Cross Challenge er blot eet af mange spil bygget over nøjagtig den samme handling. Forestil dig en racerbane set ovenfra og 4 små legetøjsbiler, der alle kæmper om at komme først i mål. Ellere rettere sagt: om IKKE at komme SIDST i mål. Den langsomste kører ryger nemlig direkte ud af spillet, mens de 3 andre, plus en ny og stærkere computerstyret modstander, får chancen på endnu en bane.

Det er muligt at spille op til 4 personer samtidigt, men hvis det ikke lykkes dig at få skrabet alle vennerne sammen, fyldes startlisterne med computerstyrede biler. Før selve løbet får spillerne en vejrmelding, der kan hjælpe dem til at sætse på det rigtige ekstraudstyr. Fra starten har

du to udvidelsespunkter, der kan bruges på f.eks. turbo acceleration, bedre vejgreb, bremses eller hurtigere reparations.

Men først skal du score pointene! En førsteplads er 4 points værd, en andenplads giver 2 enheder og en tredjeplads 1.

Pointsene kan også bruges til at "købe" sig vej til næste løb. Hvis du er så uheldig at blive nummer sjok, kan du mod betaling af 10 enheder få lov at fortsætte - dog med en væsentligt dårligere øse.

Selve spilleskærmen er opdelt i to afsnit. Nederst ses banen med biler, tilskuere, vandløb og meget andet, mens en smal stribe henover toppen af skærmen er helliget pasfotos af kørerne.

Efterhånden som du begår flere og flere bommerter med din racer, forvandles dit selvsikre ego-fjæs sig ret voldsomt. Tænderne ryger een efter een, hjelmen bliver mere og mere bulet, og moralen går tydeligvis NEDAD. Ved siden af billedet finder du for hver spiller en omgangstæller og en løbsposition. For at gennemføre et race, skal du køre 8 omgange, hvilket ikke altid er lige nemt. Banerne er ret forskellige - også selvom nogle af dem bliver gentaget gang på gang - og langt de fleste har en eller anden form for bakke eller bro, der liver lidt op på det, ellers ret flade, landskab. Nogle af løbene foregår endda i mørke og til dels uden lys på - bare for at gøre det hele lidt skægger! Bilerne ryger let på sviture i åer, ind i mure eller ned fra et eller andet meget højt, men hver gang placeres de atter på banen i nærheden af sidste ulykkessted. Desværre er det af en eller anden årsag ikke muligt at støde sammen med de andre biler (der kan godt køre 3-4 racere oveni hinanden uden der sker noget!). Computeren udsender i bedste fald et par dyt, men intet andet. Ingen blodigeharmonikasammenstød - øv!

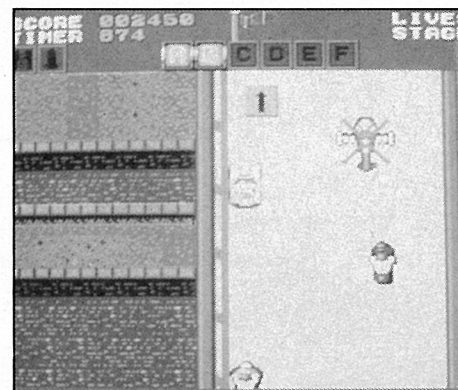
Jakob

ACTION FIGHTER

Firebird

Præsidenten (Poul?) har sendt dig på fem vældigt farlige missioner. Til rådighed har du det ultramoderne "Transforming Vehicle", der i bund og grund er en motorcykel, der kan blive til både bil og fly, efterhånden som du kommer ind i spillet. Spillet starter i bedste Spy Hunter stil på en vej med masser af andre trafikanter, som kun er ude efter dit blod. Hen af vejen kommer så diverse ikoner nydeligt glidende. Saml ABCD og du har en flot Morris Mini. Grib E og F, og din Mini klapper et par vinger ud og går i luften. I luften kan du bombe uskyldige fiskerkuttere og skyde mærkelige aliens, indtil du når til målet af din mission, som involverer destruktoren af 4-5 stærkt armerede krigsmaskiner helst uden at du får alt for mange ridser i lakken på din Mini. For at holde spillet Spy Hunter kompatibelt, kommer der fra tid til anden en Sega-lastbil (eller helikopter, når du flyver) som man kan smutte ind bag i og få ekstra våben (dobbeltstuds, missiler, bagudskud og skjold).

Lars



AMIGA – Spy Hunter om igen.

AMIGA

Kr 359

Grafikken er ganske udmærket, selvom alt er en lille smule for småt i det, hvilket gør de "sjove" hændelser i baggrunden alt for nemme at overse. Lyden er der gjort alt for lidt ud af: et par dyt, lidt monoton motorstøj og ikke ret meget mere. Spillet i sig selv er faktisk meget sjovt, især hvis man er flere, men det skæmmes desværre af et par programmeringsmæssige fejltagelser. På nogle baner er det f.eks. muligt at køre GENNEM broerne uden at dø! Hvis koderne havde oppet sig en lille smule, kunne Rally Cross Challenge have scoret meget mere. Som det er nu får spillet følgende karakterer:

Grafik	74%
Lyd	50%
Fængende	66%
Fængslende	67%
OVERALL	67%

UPDATE

Kommer også til Atari ST, PC, C64, Amstrad og Spectrum.

COMMODORE 64

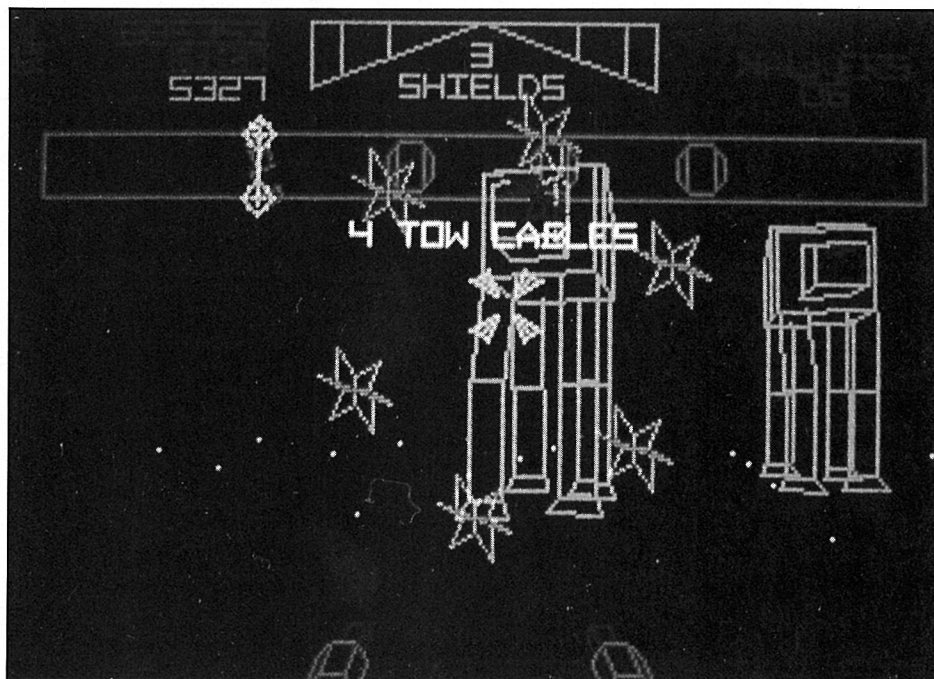
Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er nogenlunde, bare lidt for ensformig. Desuden er der et par kedelige farvesammensætninger, der tit resulterer i din død. Spillet er ret nemt at gå til, men inden længe slukker man og finder det gamle Spy Hunter frem i stedet.

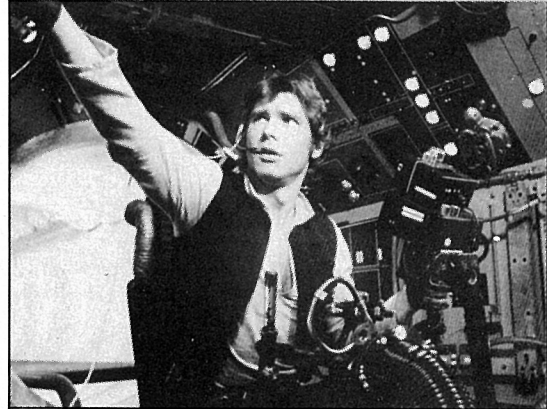
Grafik	70%
Lyd	50%
Fængende	69%
Fængslende	50%
OVERALL	59%

UPDATE

Du kan også få en dårlig smag i munden på Atari ST, Amiga, PC, Amstrad og Spectrum.



AMIGA – Nærkamp med kejserlige "Walkers" i Empire Strikes Back.



Hvis du kan se dig selv i denne situation, er Star Wars Trilogy måske noget for dig.



3 spil i ét. Men hvilke spil?

STAR WARS TRILOGY

Domark

"May the Force be with you"

Måske et af filmhistoriens mest kendte ønsker, og hvem ville ikke ønske, at kraften var med dem, når de f.eks. sad under en fysikprøve? Det er den desværre alt for sjældent, men Domark udgiver alligevel "Star Wars Trilogy", som er licenser over de spillemaskiner, der i sin tid fik licensen over de tre "Star Wars" film.

Star Wars er det første (og bedste) spil i pakken. Som de andre i serien, er spillet delt op i flere dele. Den første simulerer en hidsig dogfight mellem Luke Skywalkers X-Fighters og de fjendtlige Tie-Fighters (Slipse-kæmpere!???) anført af den stygge, modbydelige, ildelugtende Darth Vader. De affyrer deres ildkugler imod dig, og du svarer igen med laserkanoner. Hurtigt, simpelt og sjovt.

Herefter flyver lykkelige Luke (og nej, jeg NÆGTER at kalde ham for Lucky Luke!) ned til Dødstjernen, hvor han må zig-zagge gennem diverse kanontårne med udsigt til en heftig bonus, hvis han skyder toppen af dem alle sammen. Her går det også ret hurtigt, og det er ligeledes sjovt.

Til sidst flyver vor helt ned gennem en lang rende, hvor der skal undgås flere fireballs, og barrierer, der er spændt ud for at stoppe luskede Luke. Målet er et energicenter, som er nøglen til hele dødstjernen. Går det godt, kan man nyde eksplosionen. Går det skidt, bliver din X-fighter lavet om til en eks-fighter. Sådan er betingelserne, og selvom det er simpelt, er det et ret sjovt spil, pga. det høje tempo. Grafikken er wire-frame og virker meget godt.

Denne grafikmetode fortsættes i *The Empire Strikes Back*, som er delt op i fire dele. I første del skal der smadres Pro-bots, i næste del skal der smadres store AT-AT'er, derefter skal der smadres Tie-Fighters, og til sidst skal man undgå selv at blive smadret af meteorer. Har man succes i et af disse underspil, får man et bogstav i ordet JEDI, og samler man dem alle sammen, er man så heldig at blive Jedi-Ridder. Og det skulle altså være alle tider. Jeg har bare lidt svært ved at se det sjove ved det. Der er slet ikke den samme gnist over dette spil som i "Star Wars".

"Return of the Jedi" er et væsentligt nyere spil uden wire-frame, men faktisk også det dårligste. I starten finder vi prinsesse Leia på sin scooter gennem en skov, stærkt forfulgt af en deling Stormtroopers. Hun skal prøve at banke dem ind i træerne, eller lokke dem i diverse fælder, som hendes venner, de små Ewoks, har sat op.

Nu prøver Chewbacca at komme igennem til en bunker i sin Scout Walker. Undervejs bliver han bombarderet af sten og træstammer, og... HOV! Hvorfor skifter billedet pludselig? Fordi man SAMTIDIGT skal styre Lando i "Tusindårs-falken", der prøver at tvinge sig igennem til Dødstjernens reaktor, som skal ødelægges endnu engang. Det kan godt være, at klip virker godt i film, men de fungerer knap så godt i computer-spil, og gør spillet ret frustrerende.

Til sidst skal Lando så flyve igennem en tunnel, som gerne skulle udmunde i Dødstjernens endeligt... Indtil videre.

Christian

AMIGA

Kr 449

Kompilationen er ikke ubetinget noget godt køb. Det første spil er udmærket, men herefter begynder det at halte, og det sidste er decideret kedeligt. Grafikken varierer, fra ordinær til glimrende, ligesom lydens digitaliserede effekter også giver et godt indtryk. Desværre er det for nemt at gennemføre de første levels, og da de næste kun varierer ved at være sværere, gider man ikke at blive ved. Spillene mangler simpelthen "Kraften".

Grafik	66%
Lyd	71%
Fængende	83%
Fængslende	54%
OVERALL	63%

COMMODORE 64

Bånd kr 229, disk kr 319

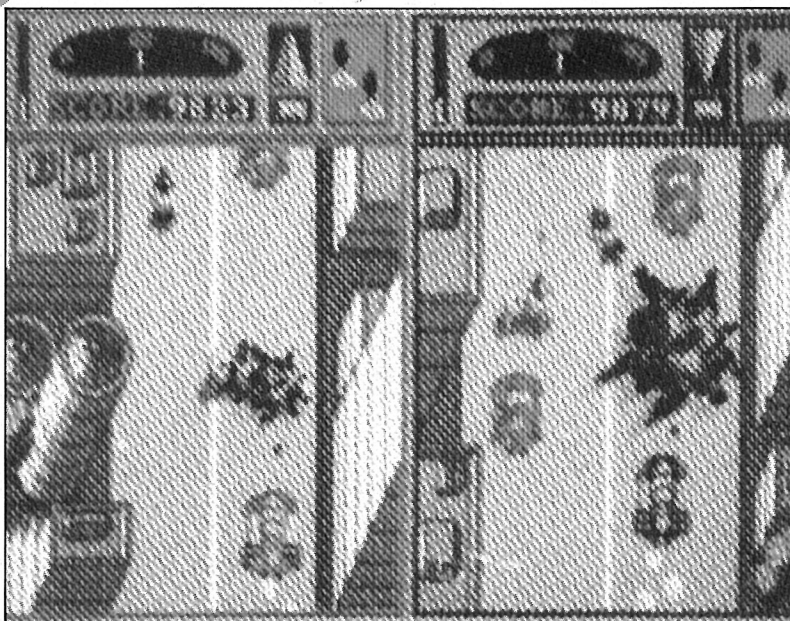
Meget lig Amiga-versionen, bortset fra selvfølgelig lyd og grafik, der dog også målt ud fra maskinens formåen er dårligere. Derfor:

Grafik	58%
Lyd	68%
Fængende	83%
Fængslende	54%
OVERALL	60%

UPDATE

Stjernekrigen fås også til Atari ST, Amstrad og Spectrum.

AMIGA - En torn i øjet på "Rådet for større færdselssikkerhed".



TURBO

Silent Software

Er der noget så kedeligt som søndage, hvor man ikke har noget at lave? Hele byen ligger bare stille, og man har kun det sjov, man selv laver. Derfor har du kaldt Ronny, Sonny, Johnny, Brian, Kurt og alle de andre rødder sammen, for nu skal der sgu' gang i den! I et hæseblæsende løb gennem byen, hvor der ikke gælder nogen regler om vigepligt, hensyn, eller kørsel efter forholdene, skal I finde ud af, hvem der er den bedste. Må den fejeste mand vinde...

Til samme formål kan du få ekstra motorkraft, søm til at sætte på siden af vognen, missiler, håndgranater og olie, som du generøst deler ud til dine medkompananter. LIDT for generøst, vil politiet mene, for selv om de kan finde sig i, at I

kører gennem byen med 120 km/t og efterlader jeg små blodige pletter fra diverse uskyldige fodgængere, så kan de IKKE tage, at luften svirrer af håndgranater og Stingermissiler. Så efter kort tid sætter de resolut efter dig på deres store Hondaer med hylende sirener. Spillet scroller lodret op, og undervejs vil man blive udsat for skov og ørken i et absolut hæseblæsende tempo. Undervejs bliver man dog nødt til at stoppe, da ruten gennemskæres af et jernbanenet. Selvfølgelig kan du sprænge toget i luften og køre videre, men så bliver du (om muligt) endnu mere upopulær hos myndighederne. Det om at finde balancen: de 99 sekunder man har til at gennemføre spillet i er slet ikke nok, men man får bonustid for at smadre modstanderne. Til gengæld mister man tid, hvis politiet hamrer ens bil ud i rabatten. Spillet bliver først rigtigt sjovt, når man spiller mod en modstander. Er der noget sjovere end at pufte sin bedste vens spand ud foran et 400 tons godstog? (I spillet, husk KUN i spillet!) Men hvad nu hvis din ven bor mange kilometer væk, og ikke lige har lyst til at modtage udfordringen? Så kan du tvinge ham til at spille gennem modem - en god feature, som jeg håber man vil bruge i mange spil fremover.

Spillets høje tempo sikrer mange sjove situationer. Da jeg spillede med en af mine venner, var jeg meget tæt på målstregen, og han hang fast i lidt olie, som jeg havde spildt. Men netop som jeg skulle række armene i vejret som tegn på min store triumf, trykkede han (bare lidt) på den lille røde knap, og sprang min lille bil i tusind stykker med et brutalt, panserbrydende missil. Min ven er ikke mere...

Christian

ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Codemasters

Tiden er første Verdenskrig. Stedet er din Sopwith-Camel. Målet er ødelæggelsen af et strategisk mål. Men fjenden er ikke så dum, som han ser ud til (jeg ved ikke, hvordan han ser ud, men han har garanteret et dumt udtryk i ansigtet). Han har nemlig sendt en eskadrille Messerschmidts på vingerne, som du selvfølgelig skal lave lufthuller i. Det kan godt betale sig at ramme i første forsøg, da fjenden ellers sender en ny eskadrille imod dig, og sådan kan I jo blive ved.

Derefter går turen over til anden verdenskrig, hvor du sidder i et tidssvarende fly. Her bliver der sendt TO eskadriller imod dig, og du skal smadre TO strategiske mål.

Og ja, så går turen såmænd til tredje verdenskrig, hvor I nok kan regne ud, hvad I skal. Det er altså temmelig simpelt, som lavprisspil nu engang har det for vane. Men jeg kan egentlig meget godt lide det. Der er nu noget tilfredsstillende ved at sidde i et jagerfly, kredse rundt om en fjende, skifte højde og retning for endelig at komme bag ham, og skyde haleroret til atomer. Og netop det, at det er simpelt lavet, giver en vis fart over spillet, som faktisk er meget morsom. Værd at overveje, hvis du ikke gider sætte dig ind i komplicerede spil. Til den pris kan du ikke fejle helt.

Christian

AMIGA

Kr 449

Selvom spillet faktisk er meget sjovt med den hurtige action, de samplede skrig fra fodgængerne (der senere kaster håndgranater efter bilerne) og de eksploderende biler, mistes meget af interessen efterhånden, fordi der kun er den samme bane. "Turbo" er absolut sjovest når man er to.

Grafik	71%
Lyd	73%
Fængende	86%
Fængslende	51%
OVERALL	64%

UPDATE

Der findes ingen andre versioner.

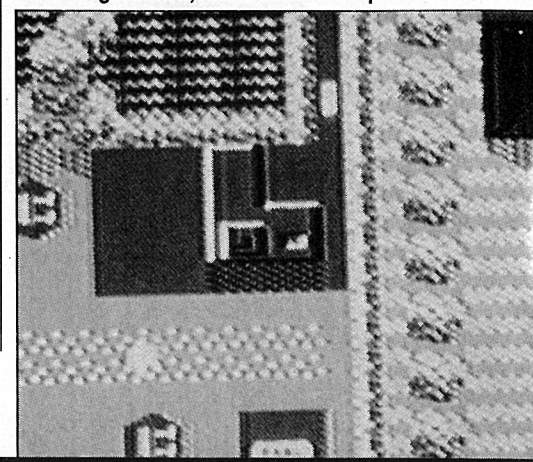
COMMODORE 64

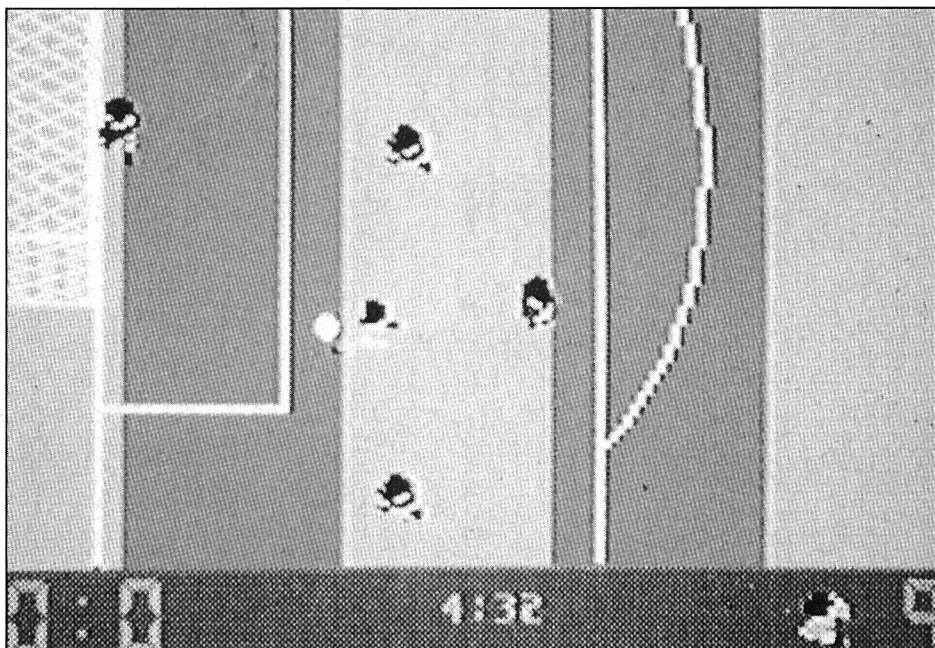
Bånd kr 50

Arcade Flight Simulator har en stor tyk streg under "Arcade", og spillet mister derfor en del i længden. Lyd og grafik er upåklagelig, uden dog at være særlig overbevisende. Køb det, og gem det til en regnevejrsdag.

Grafik	71%
Lyd	65%
Fængende	79%
Fængslende	50%
OVERALL	71%

C64 - meget enkelt, men udmærket til prisen.





C64 – Helt anderledes end Amiga-udgaven.

KICK OFF

Anco

For omkring 3 måneder siden anmeldte vi Kick Off til Amigaen. Spillet var et klart HIT, og derfor har Anco fået konverteret det til Commodore 64. Eller rettere sagt: fået konverteret NOGET af det til Commodore 64.

Som i originalen er der mulighed for flere sværhedsgrader, en eller to spille-

re, et helt ligamesterskab og forskellige dommere. Men efter indledningen hørte ligheden op, og jeg fik et slemt chok! Du skal stadig vælge holdopstilling, og om du vil spille op eller ned ad banen, men programmøren har gudhjælpemig lagt grønsværen vandret! Radaren er også forsvundet (sikkert af tekniske årsager) og holdet spiller tilsyneladende for et tomt stadion, hvor kun bolden og dommerens skingre fløjte af og til bryder stilheden.

Boldkontrollen er dog oversat rimeligt godt til 8 bit, selvom kuglen "klæber" lidt mere til dribleren end i Amiga-versionen. Både de hårde skud, lobskuddene og

afløberne er heldigvis bevaret - sammen med indkastet, straffesparket og hjørnesparket. Spillerne kan stadig blive vist ud, hvis de bliver for grove (læs: laver for mange Commando-agtige fældninger!), og dommerne har stadig en vidt forskellig definition af ordet "grov".

Alligevel: 8 bit-Kick Off er - sagt hårdt og brutalt - ikke andet end en skrabet udgave af originalen.

Jakob

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Spillerne ligner noget, der hører hjemme på et genspejnings- institut, og når der bliver for mange af dem på et lille stykke af banen, begynder hele skærmen at flimre. Lyden er meget spartansk, og gameplayet... C64 Kick Off er IKKE Kick Off som jeg kender det. Men alligevel har brødkasse-udgaven beholdt lidt af det, der gjorde 16 bit-spillet så godt. Og på trods af den negative anmeldelse (lavet af en "Amiga-Kick Off" fanatiker) er dette et udmærket fodboldspil efter 64'eren standard.

Grafik	62%
Lyd	42%
Fængende	78%
Fængslende	84%
OVERALL	81%

UPDATE

Amiga (og ST) versionen er simpelthen et mirakel! Vi gjorde det til et HIT i CA2, og dette spil er stadig en af testholdets absolutte favoritter. Ellers fås Kick Off til PC, Amstrad og Spectrum.

SAINT & GREAVSIE

Grandslam

Saint & Greavsie er navnet på en fodboldquiz, der er baseret på et engelsk brætspil af samme navn. I Danmark er der nok ingen, der kender Ian St. John ("Saint") og Jimmy Greaves ("Greavsie"), men i England har de to herrer stort set samme funktion som vores egen Tommy Troelsen.

På skærmen er Saint & Greavsie en sjov blanding af fodbold- spørgsmål og straffespark konkurrence. Når spillet er loadet vælger I antal spillere, sværhedsgrad og længden af dysten, der er indtastet i runder ligesom et ligamesterskab. Til slut vælges en "spørgsmåls pakke", og så er bolden givet op.

Første spiller laver et indkast og får - alt efter resultatet - tildelt et spørgsmål i een af tre kategorier: "Home" spørgsmålene drejer sig mest om moderne fodbold (ENGELSK fodbold) og giver 1 point, mens "Away" hovedsageligt drejer sig om ENGELSK fodbold i 60'erne og 70'erne. Disse mellemsvære spørgsmål giver 2 point hver, og de drilske - men af og til morsomme - "Derby" problemer giver 3. Hvis du er helt på spanden mht.

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er udmærket for et spil af denne type, men lyden halter kraftigt bagefter. Saint & Greavsie er beregnet for det engelske publikum, og du skal vide MEGET om fodbold i Storbritannien, hvis du vil have en chance. Bare for at tage et par eksempler: "Med hvilket hold vandt Peter Broadbent ligamesterskabet i 1954?" og "Hvem har hjemmebane i Baundary Park?". Siger de ovenstående linjer DIG noget, er Saint & Greavsie sagen (hvis du har nogen at spille med), men ellers skal du ignorere de hæderlige karakterer. De er beregnet på fans af engelsk fodbold.

Grafik	72%
Lyd	50%
Fængende	70%
Fængslende	74%
OVERALL	71%

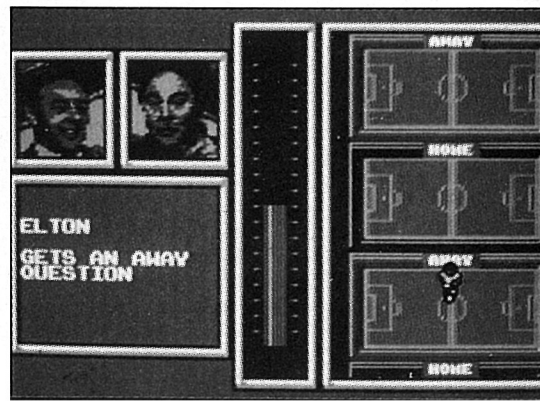
UPDATE

Kommer også til Amiga, PC, ST, Amstrad og Spectrum.

svaret, kan du vælge at passe, men ellers får du tre valgmuligheder. Når du har foretaget dit valg ser du et straffespark, der viser, om du gættede rigtigt eller ej. Scorer du, får du ros fra Saint, men bommer du, skal du ikke vente medlidhed.

Hvis du svarede rigtigt på spørgsmålet, får du desuden chancen for at skaffe dig et ekstrapoint. Igen skal der skydes straffespark, denne gang med dig i målet. Red bolden, koste hvad det vill. Når alle spillere har fået eet spørgsmål, kommer stillingen frem på skærmen, komplet med muntre kommentarer fra Greavsie, før næste runde begynder. Efter mesterskabets sidste runde får den stolte vinder overrakt en pixelpokal, og spillet er slut.

Jakob



C64 – Fodbold Quiz for eksperter.

FAGRE NYE

"Onkel Mel" afprøver her nogle af de elektroniske "diller", som vores moderne samfund har beriget os med. Det er lige meget hvad disse ting kan bruges til (helst ingenting) - hovedsagen er at ingen andre har dem. Så hold nu godt fast i jeres creditcards, for her kommer årets mest uimodståelige julegave-ideer...

WOOLIE SHAVER

72 kr.

I denne kolde tid er der eet problem, som mere end noget andet gør livet surt for os alle. Du har sikkert allerede gættet, at det er nullermænd på striktrøjen, jeg taler om.

Men frygt ikke, for nu har vi fået "Woolie Shaver" - en batteridrevet indretning, der fjerner alt irriterende fnuller fra dit tøj. Vi behøver altså aldrig mere at bruge vores håbløst forældede fingre. Nu kan vi fjerne vores nullermænd elektrisk (batterier ikke inkluderet).



POWER BEAM 2000

120 kr.

Her er en virkelig nyttig ting, som bør figurere højt på enhver ønskeliste. For KUN 120 kr får du intet mindre end - en lommelygte! Denne originale ide er udført i et meget usædvanligt materiale ved navn plastic. Lygten skulle være designet specielt til brug 10 meter under vandet. Så næste gang bedstefar taber sit gebis ned i WC-kummen, så finder du bare din "Power Beam" frem og forsvinder ned i afløbet efter det.

MISTER CAPPUCINO

360 kr.

Er du træt af "flad" kaffe? Selvfølgelig er du det, men nu er dine bekymringer forbi - altsammen takket være denne el-drevne kaffe-ske. Med dette rumalder-fænomen i huset behøver du aldrig mere ulejlige dig med selv at røre rundt i kaffen. Og så kan du endda bruge dimsens "damp-injektions slange" til at rense ører med, selvom dette dog ikke anbefales af producenten.



MICROTECH-2 PLUS

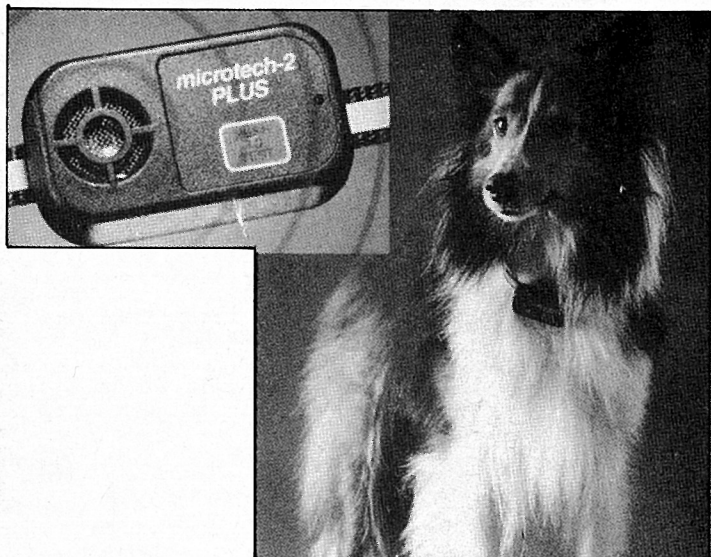
300 kr.

Hvis nogen skulle være i tvivl, så kan vi hermed afsløre, at "Microtech" rent faktisk er et loppe-halsbånd!

Er Trofast overhængt med blodsugende parasitter? Er han blevet hjemsted for myriader af lus, lopper og andet utøj? Hvis det er tilfældet, så

kan du nu tortere dit kæledyr på det grusomste ved at spænde en høj-frekvent elektronisk hyler om halsen på det forsvarsløse væsen.

Om det fjerner lopperne? Tja, selv producenten indrømmer, at det som regel tager 2-3 uger, før blodsugerne endelig har fået nok. Og på det tidspunkt bliver mange af de små djævlige endda siddende. De er nemlig døve.



FRANKLIN SPELLING ACE

720 kr.

Endnu et "uundværligt elektronisk produkt", hvor batterier ikke er inkluderet. Annoncerne lover, at dimsens her kan hjælpe dig med at finde den korrekte stavemåde af over 80.000 engelske ord. Det gør mig ondt at meddele, at maskinen ikke kendte nogen af mine yndlingsudtryk, at den rodede rundt i flertals-enderne, og at den ikke kunne hjælpe mig med et eneste navneord eller stednavn. Faktisk var den præcis lige så nyttig som et strikket kondom.

Heldigvis lykkedes det mig at finde en alternativ opfindelse, som virkede langt bedre. Den indeholder dobbelt så mange ord, og har desuden oplysninger om ordenes udtalelse og oprindelse. Samtidig indeholder den alle de uartige ord, forkortelser, navne og fremmedord, som jeg overhovedet kunne ønske mig. Den måler 22x14 cm. og koster kun et par hundrede kroner. Den hedder Gyldendals Røde Ordbog.

KEYMINDER

60 kr.

De fleste af os har sikkert allerede stiftet bekendtskab med dette lille vidunder - en nøglering, der er designet udelukkende med det formål at blive væk. Når du ikke kan finde dine nøgler, skal du bare fløjte efter dem, så vil "Keyminderen" bippe lystigt, og du kan gå efter lyden.

"Hvor er mine bilnøgler? Fløøøøøjt!"

"Beeep beeep beeep..."

"Nej, tænk! De er i min lomme igen?!"

For et par måneder siden deltog jeg i en begravelse i et krematorium ved Portchester, og det var selvfølgelig en sørgelig og højtidelig begivenhed. Mens kisten gled afsted på samlebandet hen mod forbrændingsovn, sluttede orgel-musikken og stilheden lagde sig over den dystre forsamling. Bortset fra enskens "Keyminder", der svarede den sidste orgel-pibe.

Hold da helt kæft, hvor han grinede...

RADICAM R-900 WAVE HUNTER

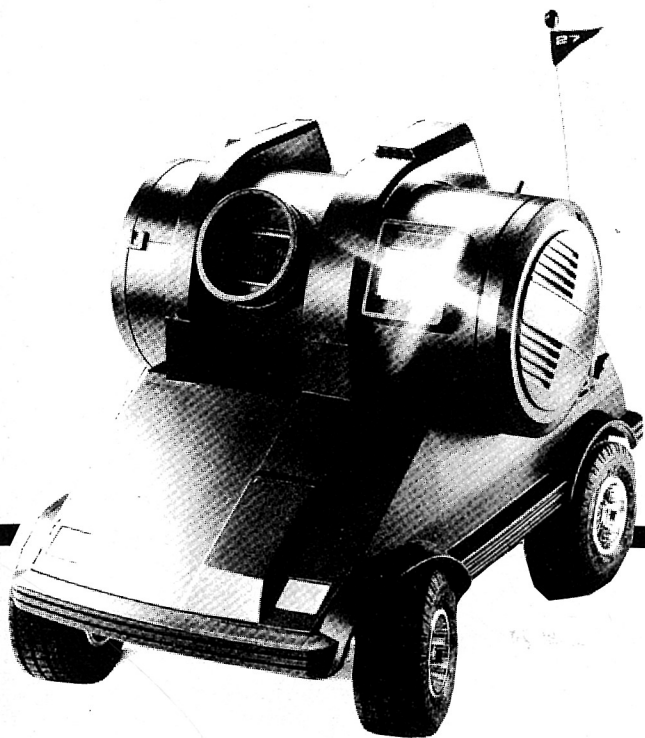
780 kr.

Det her er lige sagen for perverse personer med for mange penge på lommen. Kort fortalt er dette en computerstyret mellemting mellem et kamera og en kamp-robot, og du kan fjernstyre den fra en

afstand på op til 100 meter.

Maskinen er specielt egnet til festlige lejligheder, hvor du kan lade den kravle rundt på dansegulvet, kigge op under nederdele, og fotografere de mest intime detaljer med det justerbare kamera-tårn.

Mine egne forsøg med vidunderet viser, at den sagtens kan tåle et meget hårdt spark fra en højhælet damesko.



SNORE STOP

600 kr.

Spænd denne "lydbølge-detektor" fast om din arm, før du lægger dig til at sove. Hvis du så skulle begynde at snorke, vil "Snore Stop" automatisk give dig et elektrisk stød som "en advarsel til din krop om at stoppe de irriterende snorke-lyde".

Et must for alle sydafrikanske og chilenske tortur-bødlere, som kan spænde apparatet fast om dine ædlere dele, og så endda tillade sig at sove på jobbet.



THE SONIC TAPE

2760 kr.

Måske synes nogle af jer, at 2760 kr er lidt dyrt for et målebånd uden bånd. Men denne indretning er simpelthen sagen for alle små yuppier, som har flere penge end hjerne-celler. Den udsender en ultrasonisk stråle og kan på den måde måle, hvor langt væk en væg er. Og det allerbedste er, at den måler med en fejlmargen på KUN plus/minus 2 centimeter(!)

Forestil dig situationen: du har lige opmålt dit nye køkken, møblerne ankommer, og det viser sig at køleskabet er 2 centimeter for stort til at kunne være der:

"Ihh dog! Det lader til at vores "Sonic Tape" har plusset og minusset lidt. Nå pyt, køleskabet kan sagtens være på toilettet."

ALARM WALLET

180 kr.

Her er den ultimative kur mod lommetyve: en lysfølsom tegnebog, der hyler, hvis den bliver stjålet. Du propper alle dine penge og creditcards ned i din nyhervervede "Alarm Wallet" og aktiverer den lysfølsomme tyverialarm. Og så skal du ellers bare håbe på, at ingen beslutter sig for at stjæle den i nattens mørke, hvor 85% af alle tyverier bliver begået. Ups!



SONY UNDER-WATER PHONE

1620 kr.

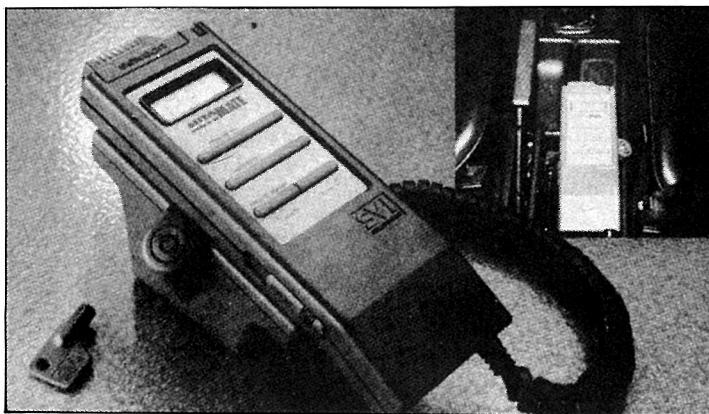
Ja venner, her er det vi alle sammen har ventet på. Verdens første vandtætte, trådløse telefon.

Så læn dig trygt tilbage i badet, eller endnu bedre: hop i det nærmeste havnebassin, ring til dine venner, og ønsk dem alle en "fblubble-bobble blibble blob."

MANE SPRAY

156 kr.

Her er kuren til alle, der (som mig selv) har problemer med skaldethed i en tidlig alder. Jo kære læser, du læste rigtigt. Vor civilisations seneste velsignelse er - hår på spraydåse. Dåsen indeholder en slags elektro-statisk musli, så nu kan du forvandle dig til en varulv og ødelægge ozonlaget på samme tid. Et klart must.



AUTOMATE SVI CAR ALARM

360 kr.

Genialt! Du køber den automatiske bil-alarm, der er forklædt som en meget dyr biltelefon, og placerer den i din bil. Desværre er batterierne ikke

inkluderet, og du skynder dig derfor hen til den nærmeste forretning for at købe dem. Når du kommer tilbage til bilen, har en eller anden smadret sideruden for at få fingre i det, han troede var en dyr biltelefon.

Øhhh.. jeg trør nok det er sådan det virker.

FALSE HOUSE ALARM

240 kr.

Hvis du køber denne tingest, er du allerede blevet bestjålet! Du sender firmaet 240 kr, og får til gengæld en lille, rødmalet metalkasse med en pære på forsiden (batterier ikke inkluderet). Der findes sågar også en "falsk bilalarm" til alle, der har en falsk bil.

INTRUDER STICKERS

60 kr.

Et ark med små røde klistermærker, som hver er forsynet med et billede af en meget mistænkelig mand. To af de fire mærkater bærer desuden ordene "Alarm installeret", mens de to sidste har "Nabovagt" påtrykt.

På den måde fortæller du alle potentielle indbrudstyve, at ikke alene har du noget, der er værd at stjæle - du har heller ikke råd til en rigtig tyvealarm.

TS08E SATELLITE RECEIVER

216 kr.

Det her er lige sagen, hvis du gerne vil sætte dig i respekt hos naboen. For 216 kr. får du en lysegul plastic parabol (batterier ikke inkluderet), som ikke kan modtage TV signaler. Men skidt, det finder naboerne alligevel aldrig ud af:

"Åhh, jeg sad forresten lige og så den serbokroatiske TV-Avis her til morgen. Virkelig fascinerende..."

FIDO BULLDOG TELEPHONE

840 kr.

Denne telefon er udført som en hund med kødben, og det hele er lavet i den mest smagløse stil, man kan forestille sig. Telefonen "ringer" med en høj, syntetisk gøen, mens Fido ruller med øjnene. Du samler nu hans afskyelige ben op, stikker det i øret, og ser til mens hunden bevæger sine læber til lyden af stemmen i den anden ende af røret... øøh.. benet.

Heldigvis kan Fido aflives humanitært med en 9-punds forhammer.



BLUEBIRD ENVI- ROVISION EVX

720 kr.

Her er en af mine personlige favoritter. Det er en slags "lugt-generator" i en usmægtelig plastic-kasse med en drejeknap på forsiden. Ideen er, at du anbringer kassen på dit fjernsynsapparat, og drejer dig frem til forskellige lugte, der passer til billedet. Ville jeg lyve for jer? Lugt-fjernsynet er kommet, og det giver dig et valg mellem følgende lugte:

"FYRRESKOV" (lugter gran-giveligt som WC-rens)

"FORÅR" (minder meget om "fyrreskov")

"HJEM" (jeg tror det skal forestille at være nybagt brød, men det lugter mere af gammelt fiskeaffald)

"HAV" (endnu ældre fiskeaffald)

"ACTION" (brændt gummi... gad vide hvad de forstår ved "action") "MOSKUS" (sved)

"HIMMEL" (sød sved)

"MIDNAT" (meget sød sved)

Jeg afprøvede apparatet på TV-Avisen, og det lykkedes mig, ikke at kaste op før halvejs inde i udsendelsen. Da jeg bøjede mig over WC-kummen syntes jeg bestemt, jeg kunne lugte en fyrreskov...

FITNESS LIFEROWER

19.200 kr. (!)

Konkurrencen er benhård, men denne samling elektronisk ragelse løber alligevel af med titlen som årets absolut tåbeligste opfindelse. Ikke mindst når man tager prisen i betragtning. Maskinen kommer fra USA (selvfølgelig) og består af en almindelig ro-

maskine (som du normalt kan købe for godt 500 kr) samt et computerspil, som ville være dyrt, hvis det kostede 40 kr.

En stemme-chip udbasuner erotiske ordrer såsom "brug dine ben", mens en elendig kanosimulation flimrer henover skærmen, og du på een gang ror dine baller af led og overanstrenger dine øjne. Spillet er simpelthen latterligt. I stedet for et 3D display, får du et statisk skærbillede af den slags, der gik af mode tidligt i 1984.

Til gengæld er der interessante muligheder for elektrochok, hvis roeren mister balancen og hamrer hovedet gennem skærmen.



BUYERS GUIDE

Alle angivne beløb i denne artikel er cirka-priser. Hvis du virkelig overvejer at investere i en eller flere af de totalt latterlige og nytteløse produkter, som er omtalt i denne artikel, så kan du henvende dig til disse firmaer:

The Sharper Image (USA):
0091-415 3444444

Innovations mail order
(England): 00944-793
514666

(-men ring hellere til lægen
først).



MICROVAC

96 kr.

Ifølge producenten er dette "den eneste måde at rense din computer på... Denne ministøvsuger kan både suge og puste... batterier er ikke inkluderet." Hvorfor har jeg dog ikke tænkt på det noget før? I al den tid har jeg renset min computer ved at placere mit ansigt lige over tastaturet og så tage en dyb indånding...

Original tekst: Mel Croucher
Oversættelse: Søren Bang
Hansen

GANG I 90'ERNE



INTERNATIONALT CRACKERMØDE

En af vores medarbejdere har fast plads på en bus fyldt med danske crackere. Vi tager med dem til Holland, hvor den internationale pirat-mafia har arrangeret et af de største copyparties nogensinde. Computer ACTION er med hele vejen, og vi kan derfor give dig et enestående indblik i dette helt specielle miljø.



— med Computer ACTION!

Mens andre holder juleferie, skyder vi nytåret ind med et festfyrværkeri af features og spilmeldelser...



GRAFIK FOR MILIONER

Vi besøger Danmarks mest avancerede grafik-studie, som lever af at lave fantastisk computer-grafik til TV-reklamer og lignende. Vores redaktionelle demo-eksperter kaster sig ud i et orgie af helt utrolige grafik-animationer, som får Amiga'en til at ligne en ZX80 i modvind. Se de fantastiske billeder, og læs om hvordan de er blevet til.

FUTURE CHOK

Her ved tiårs-skiftet retter CA blikket fremad, og giver dig et spændende indblik i den alleseneste udvikling indenfor elektronisk underholdning. En udvikling, som rummer utrolige perspektiver for fremtidens computerspil. Og det er ikke science fiction altsammen. Vi ser nærmere på fænomener som kunstig intelligens, CD-I, interaktiv video, nyt hardware, spil-trends og mange andre spændende ting, som vil påvirke 90'ernes underholdning.



TONSVIS AF NYE SPIL

De sidste jule-sællerter er nu kommet til landet, og vi har derfor ekstra mange anmeldelser med i dette nummer. Derudover har vores store nyhedssektion fået et nyt og spændende design, og selvfølgelig er der masser af hede previews.

CRAZY INTERVIEW
Christian Sparrevohn er berygtet for sin uhæmmede telefonterror, og i denne artikel går det ud over en lang række kendte personer — skuespillere, politikere, sportsnavne, rockstjerner og mange andre berømtheder. Formålet er at finde ud af, hvordan computerspils image er. Christian har fået redaktørens tilladelse til at "være grov", så du kan med garanti se frem til en højst usædvanlig artikel, med masser af overraskelser!



Det sker i
Computer ACTION
— 1990 edition.

Søndags

Er adventures og rollespil farlige? Risikerer man at falde i Satans kløer, hvis man spiller disse spil? Det mener Jesper Sten Andersen fra Indre Mission. Måske så du det indslag i "Søndagsavisen", hvor han diskuterede med nogle unge D&D spillere. I denne måneds "Apropos" uddyber han sine synspunkter, og kommer med en alvorlig advarsel til CA's læsere:

faktisk køre lige forbi byen i tog, men der er ikke så meget som et trinbræt på stedet. Det viser både, hvor stor Guds vrede over magien er, men det viser også, at Guds virke på denne jord er en kærligheds gerning. Gud er ikke bare fantasi. Han er en levende realitet. Når Gud taler, så står det ved magt til evig tid.

Hvorfor er Gud vred på magien?

Fantasiens verden er en spændende verden, og den er en naturlig del af vores tankeverden ligesom logisk tænkning og følelser er det. Men i fantasi-spil som "Dungeons & Dragons" møder vi en masse uhyggelige og dæmoniske væsener, der er udstyret med magiske egenskaber. Man kan måske indvende, at der kun er tale om fantasi, men så må man konstatere, at fantasispillet er en indøvelse i magiens tankeverden.

Kaldæernes ældgamle religion

Der fandtes engang et folk, der beskæftigede sig uhyre meget med trolddom og magi. Det var dem, der opfandt astrologien. De hed kaldæerne og boede i landet mellem Eufrat og Tigris i Mellemøsten, og deres hovedstad hed Babel (også kaldet Babylon). I Israel boede en profet ved navn Jesaja. Gud kundgjorde denne mand, at han var så vred på kaldæerne pga. deres trolddom og astrologi, at han ville tilintetgøre byen.

Babel havde vakt Guds vrede, fordi beboerne i stedet for at tro på ham havde valgt magiens verden med dens trylleord. Gud var så vred, at byen blev lagt i ruiner og stadig er en ruinhob. Man kan

Det kan måske umiddelbart virke som en uskyldig leg, når man i et fantasi-spil som "Dungeons & Dragons" får et menneske til at fryse til is, eller noget tilsvarende. Her må vi bare ikke glemme, at man gennem fantasispillet leger sig ind i en tankeverden, der også findes udenfor fantasispillet. Okkultisme og magi har eksisteret lige siden Adam og Eva blev fordrevet fra Paradisets have, fordi de havde spist af det eneste træ i Paradisets have, som de ikke måtte spise af. Siden syndefaldet, hvor Satan - Guds modstander - ledte mennesket på afveje, har menneskelivet været en kamp mellem godt og ondt. Der har været konflikt mellem det liv, som Gud på den ene side har skabt os til, og okkultismen og magien på den anden side. Gud siges således i 5. Mosebog kap. 18, vers 10f: "Der må ingen findes hos dig... ingen, som driver spådomskunst, tager varsler, er sandtger eller øver trolddom. Ingen, som foretager besværgelser eller gør spørgsmål til genfærd og sandsigeånder..."

"Spells" er usund fantasi

Gud har ikke skabt os til at lægge forbandelser på hinanden. Det er forkert at gøre andre mennesker ondt. Gud siger: "Du skal elske din næste

som dig selv" (Lk. kap. 10, vers 27). Jesus Kristus har lagt os på sinde, at vi skal være til gavn og glæde for hinanden. Overalt, hvor der hersker en levende og sund tro på Gud, sørger Guds hellige ånd for, at Guds vilje sker. Hvor magien vinder indpas, slås menneskeliv derimod i stykker.

Det kan ikke nytte at skubbe problemet fra sig ved at sige, at det jo bare er det rene fantasi, for magien findes i den virkelige verden. Man kan bare tænke på woodoo, hvor man søger at skade andre mennesker ved at stikke nåle i dukker, der ligner den person, som man ønsker at skade.

Den sorte magi har mange andre former. Ingen former for magi kan skade det menneske, der tror på Gud, for Jesus er stærkere end mørkets magter. Men begynder man at lege med magien, da vinder den magiske tankegang indpas i ens liv. Så begynder magien også at være noget, som man skal forsvare sig imod. Dermed kommer endnu mere magi ind i billedet: afværgemagi. Man bliver nødt til at forsvare sig mod de mennesker, der vil en ondt. Næste skridt er, at man føler sig usikker på, hvem der vil en noget ondt, dvs. man begynder at føle angst for andre mennesker.

Dermed er vi kommet langt bort fra det liv i fællesskab og tryghed, som Gud har skabt os til.

Adventure-spil

At føle sig tryk og sikker, fordi man lægger sit liv i Guds hånd, er en vidunderlig oplevelse. Gud fylder ens sind med fred og han skænker fællesskab med andre. Computerspil, der er fyldt med magi, er farlige. Både fordi de påvirker



Jesper Sten Andersen, Indre Mission

sindet i den forkerte retning og fordi de isolerer spilleren. Det er en unaturlig form for leg, fordi man ingen har at lege med. Der er intet fællesskab, ingen virkelige mennesker at forholde sig til. Sådan vil Satan gerne have det. Når han kan isolere et menneske, kan han meget lettere få kontrol over det. Vi må ikke glemme, at det er Satans dæmoniske kræfter, der står bag magien. Og det er dem, man påkalder, når man begynder at tænke på magi. Der er tale om usynlige kræfter, der virker ind på det menneskelige sind og som, hvis de virkelig får krammet på folk, kan besætte dem og bruge dem til deres formål. Hvis det sker, så sidder folk tilbage ensomme, ulykkelige, åndeligt formørkede, psykisk syge med et ituslået liv. Så er fantasien endt med at blive et mareridt; et mareridt, der finder sted i det virkelige liv.

JULEPAKKER!

Som sædvanlig slutter vi bladet med et eksklusivt tilbud til alle vores dejlige abonnenter. I anledning af

julen har vi sammensat et par "pakke-løsninger" af en særlig god kvalitet.



Pakkerne indeholder en samling populære spil. Hvilke spil det er, afhænger af om du har en C64 eller en Amiga. C64-ejerne får "Coin-op Hits", som indeholder følgende arcadespil: Out Run (en af historiens største best-sellers), Thunderblade (flot helikopter-spil), Road Blasters (køre/skyde spil), Spy Hunter (klassisk superspil) og Bionic Commando (et af de allerbedste C64 spill).

Amiga-ejerne kan glæde sig til "Winners", der som navnet antyder er en samling af de mest populære Amiga-spil på markedet: Thudner Blade (helikopter spil), Led Storm (køre/skyde spil), Blasteroids (space shoot'em up) og impossible Mission II (et helt fantastisk platformspil).



Men fordi det kun er jul een gang om året, har vi smidt et helt nyt joystick med ind i pakken. Der er tale om det populære "Cruiser" stick i en ny og smart farve-kombination (se billedet). Dette joystick er særdeles holdbart pga. de indbyggede microswitches. Og som noget helt enestående, kan du selv indstille følsomheden.

Og her kommer så det bedste af det hele - priserne:

C64 - BÅND

"Coin-Op Hits": kr. 249,-
Joystick: kr. 299,-
Normalpris: kr. 548,-
CA-RABAT: kr. 199,-
ABONNENT-PRIS: kr. 349,-

C64 - DISK

"Coin-Op Hits": kr. 295,-
Joystick: kr. 299,-
Normalpris: kr. 594,-
CA-RABAT: kr. 199,-
ABONNENT-PRIS: kr. 395,-

AMIGA

"Winners": kr. 495,-
Joystick: kr. 299,-
Normalpris: kr. 794,-
CA-RABAT: kr. 199,-
ABONNENT-PRIS: kr. 595,-

FORHANDLER LISTE

BY	FORRETNING	ADRESSE	TLF. NUMMER
Allerød	Allerød Computer	M.D. Madsensvej 12	42 277578
Brønderslev	Dam Foto & Computer	Algade 76	98 820770
Fredensborg	Foto Ole	Jernbanegade 3	42 284045
Fredericia	Photo-Team	Gothersgade 19	75 922454
Frederikshavn	Dam Computer	Danmarksgade 49	98 421910
Frederiksværk	Sandner Computer	Nørregade 26	42 120065
Grenå	V. Hansens Boghandel	Torvet 8	86 321933
Haderslev	Flemming Andersen	Nørregade 2	74 520022
Hellerup	Reffling	Strandvejen 155	31 622442
Herning	Herning Elektronik	Vestergade 13	97 225844
Hillerød	C.P. Data	Slotsgade 10	42 265820
Holbæk	Hagner	Ahlgade 26	53 403535
Holstebro	Computershopp	Hafnia Hus	97 410034
Horsens	Fotohuset	Thonbogade 5	75 622313
Ikast	Søndergård Computer	Strøget 22	97 151175
København	Betafon	Istedgade 79	31 310273
Kolding	Fotomagasinet	Østergade 11	75 523522
Kolding	Photo-Team	Helligkorsgade 16	75 520070
Næstved	Georg Christensen	Axeltorv 10	55 770969
Nyk. Falster	Digi-soft	Tværgade 6	54 858385
Nyk. Mors	Dam Foto & Computer	Vestergade 4	97 723972
Randers	Center Foto	Slotscentret	86 430955
Ribe	Ribe Foto & Computer	Nederdammen 37	75 423311
Roskilde	Reidl Computer	Algade 27	42 354042
Silkeborg	Søndergård Computer	Vestergade 16	86 822799
Skive	Chr. Richardt	Nørregade 16	97 524466
Sønderborg	Photo-Team	Perlegade 49	74 423265
Sønderborg	Ingversen	Rådhusstrøget	74 423966
Stenløse	Foto-Huset	Stenløse Center 46	42 170190
Struer	K.S. Foto & Computer	Vestergade 3	97 851909
Thisted	Dam Foto & Computer	Frederiksgade 8	97 923992
Vejle	Byskov Computer	Nørregade 24	75 823088
Viborg	Vestergade Computer	Vestergade 4	86 610883
Viborg	Dam Foto & Computer	Sct. Mathiasgade 62	86 615899
Ølstykke	Computercentret	Frederiksborgvej 7	42 179494
Åbenrå	Photo-Team	Nørreport 19	74 626601
Århus	Photo-Team	Bruunsbro 11	86 128060
Århus	Jens Basse Computer	Ryesgade 37	86 132232

OBS

Disse tilbud gælder i de forretninger, der er nævnt på forhandlerlisten her på siden.

Du kan kun benytte tilbudene, hvis du abonnerer på Computer ACTION. Som bevis på, at du er CA-abonnent, kan du vise din forhandler et eksemplar af bladet (bagsiden stempet med dit navn og adresse) + evt. ID. Hvis du ikke allerede abonnerer, kan du benytte kuponen nederst på siden.

Tilbudet gælder så længe lager haves, så skynd dig hen til din forhandler

Vil DU være CA-abonnent?

☐ **JA, SELVFØLGELIG!**

Giv mig omgående et abonnement på Computer ACTION. Et helt års forbrug (11 numre) for KUN 295 kr.

Som abonnent kan jeg drage fordel af de eksklusive tilbud på denne side.

Jeg kan desuden benytte adventure-sektionens populære telefon-helpline, helt gratis!

Beløbet er ☐ Vedlagt i check. ☐ Girokort ønskes tilsendt.

Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Send kuponen til:

Computer ACTION
St. Kongensgade 72

1264 København K

Eller bestil dit abonnement på tlf: 33 912833

DRØMME ER GRATIS.



0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



Commodore

Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER OG DELTA I VORES STORE SOFTWAREKONKURRENCE.